SVERIGES STÖRSTA DATORTIDNING OM DATASPEL OCH HEMDATORER

# DATOR magazin

14 - 27 JANUARI 1993
NR 1 • ÅRGÅNG 8
Pris: 20 kronor (inklusive moms)
Norge: 24 NKR • Finland: 22 FMK

**10 SPEL I TEST**



Exklusiv test av Commodores nya PC-dödare

# AMIGA 1200

- ✓ Ny 32-bitars dator till lågpris
- ✓ 5 gånger snabbare än Amiga 500
- ✓ Bättre grafik än PC, SEGA & Nintendo

*Killarna bakom Pinball Dreams avslöjar allt om sitt nästa stora projekt!*



*Nigel Mansell i nytt racerspel*

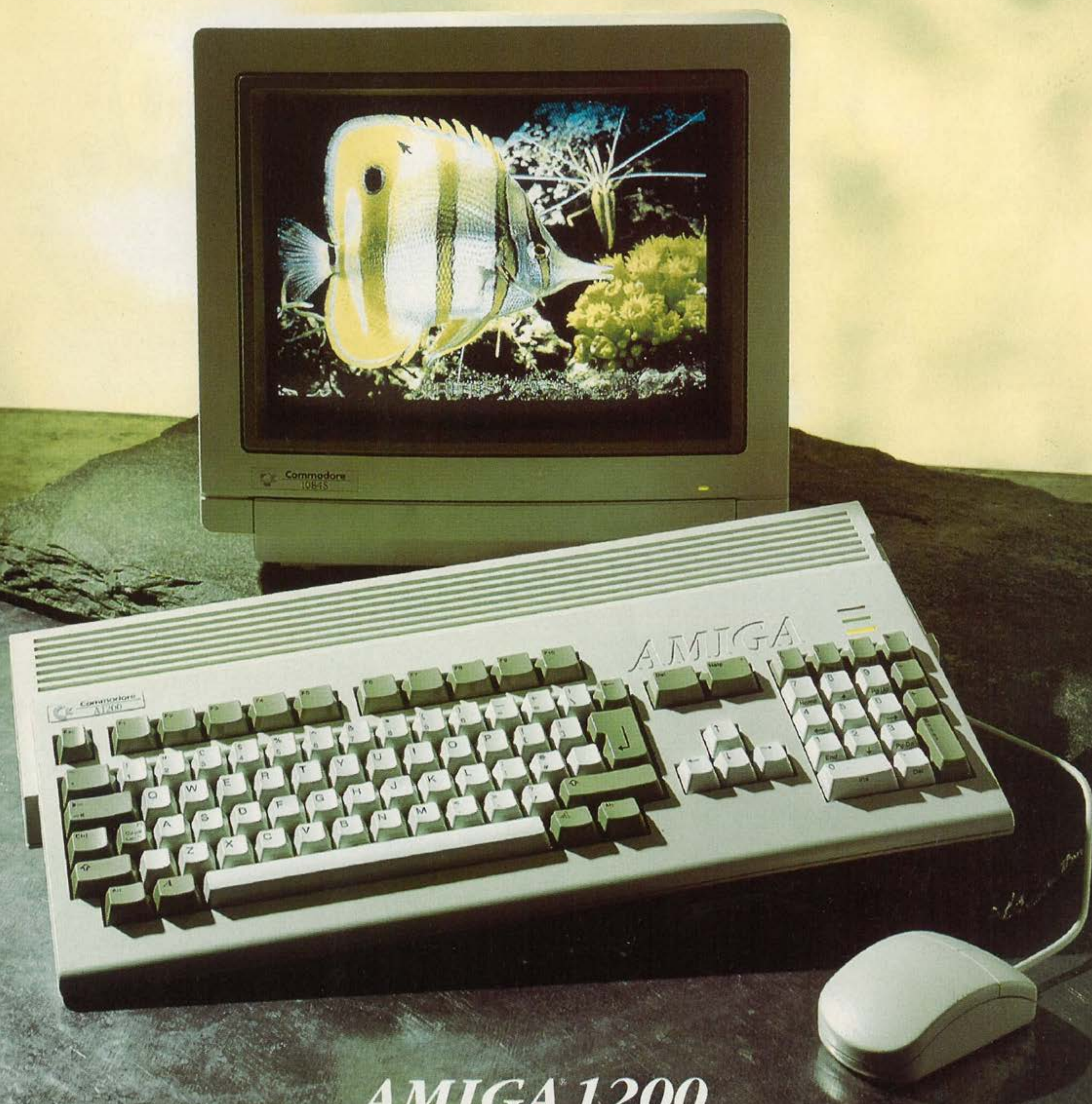



**Du kan bli Kim Basingers hjälte**

TIDSAM 563-01



# COMING SOON...


Commodore 1084S
AMIGA
Commodore A1200
AMIGA 1200
FROM COMMODORE

# A1200 är datorn jag väntat på

*De senaste månaderna har jag skrivit ofta om min oro för Amigans framtid. Jag har visserligen länge vetat att Commodore arbetat med en ny Amigamodell, men jag visste inte vad för slags maskin det skulle bli. Och efter Commodores märkliga turer med CDTV, Amiga 500 Plus och Amiga 600, var jag mycket oroad över att man skulle presentera en ny halvmesyr.*

*Men mycket talar nu för att Commodore äntligen lyckats. Nykomlingen heter Amiga 1200 och har förutsättningar att vända upp och ner på marknaden.*

*Under hela julen har vi haft en Amiga 1200 på redaktionen för att kunna testa den i detalj. Resultatet presenterar vi på sex sidor i detta nummer.*

*Vi har valt att kalla Amiga 1200 för PC-dödaren. En del tycker kanske vi överdrivit. Men Amiga 1200 är tveklöst det största som hänt Amigan sedan Commodore presenterade A500 för fem år sedan. Och den har förutsättningar att ge PC-datorerna en tuff match på den viktiga spelmarknaden.*



*Amiga 1200 är inte bara fem gånger snabbare än en gammal Amiga, den ger också grafik som kommer att få spelkonsolerna och "snabba" PC-datorer att verka slöa och trista.*

*Med Amiga 1200 verkar Commodore ha återtagit ledningen igen. Och dessutom har man lyckats med konststycket att "både äta kakan och ha den kvar". Genom att Amiga 1200 också kan fungera som en gammal Amiga 500, finns det redan nu ett fantastiskt utbud av programvara för nya Amiga 1200-ägare.*

*Varför har då Commodore äntligen lyckats göra något rätt? Enligt mina källor beror det på att Commodore denna gång lyssnat på branschen. Amiga 1200 har utvecklats i samarbete med Englands ledande spelprogrammerare. Och dessa programmera har haft ett avgörande inflytande på utvecklingen av A1200.*

*Commodores största problem var ju att bygga en ny häftiga Amiga som inte skulle kosta skjortan. I ett sådant läge tvingas man kapa finesser. Bl.a. fick programmerarna frågan om vad de föredrog i valet mellan bättre ljud och mer minne? Programmerarna valde mer minne.*

*Amiga 1200 är med andra ord spelprogrammerarnas drömdator och därför kan vi förvänta oss att de kommer att satsa stenhårt på utveckling av nya häftiga spel till den.*

*Att Amiga 1200 dessutom äntligen försetts med svensk AmigaDos gör ju inte saken sämre. En sådan finess kan vara helt avgörande på små marknader som den svenska. Nu behöver man inte längre kunna engelska för att använda sin Amiga!*

*Vi får dock hoppas att programhusen hänger på. Just nu verkar de lite tveksamma. Orsaken är inte bristande tilltro till Amiga 1200, utan bristande tilltro till Commodores förmåga att sälja maskinen. Vi får hoppas att Commodore inte klantar till marknadsföringen på samma sätt som man gjorde med CDTV.*

*Jag vet inte vad ni tänker göra. Men själv tänker jag sälja min gamla Amiga 2000 och köpa en A1200. Det här är datorn jag väntat på i flera år!*

**Christer Rindeblad**


**REDAKTION**
***Postadress:*** Datormagazin, 112 85 STOCKHOLM
***Besöksadress:*** Industrigatan 2A
***Tel:*** 08-692 01 40
***Telefax:*** 08-650 97 05 (Redaktion)
***BBS:*** 08-654 99 50, 08-6549962

***Chefredaktör & Ansvarig utgivare:*** Christer Rindeblad
***Bitr.red.chef:*** Birgitta Giessmann
***Layout:*** Ursula Engström, Lars Jansson
***Nöjesredaktör:*** Johan Burén
***Testredaktör:*** Peter Kerschbaumer
***Sekreterare:*** Kristina "Morsan" Malm
***Redaktionspraktikant:*** Niklas Lindholm

**MEDARBETARE I DETTA NUMMER**
Christian Almgren, Tomas Arvidson, Christer Bau, Bengt Dahlström, Sten Ekedahl, David Ekholm, Göran Fröjdh, Pekka Hedqvist, Peter Hennix, Ove Kaufeldt, Mac Larsson, Erik Lundevall, Anders Ramsay, Anders Reutersward, Fredrik Rittberger, Daniel Törnqvist

***Omslagsbild:*** Arne Adler

**PRENUMERATION**
**TITEL DATA, 112 86 STOCKHOLM Tel: 08-652 43 00, Vardagar klockan 08.30-12.00, 13.00-16.30.** Pren.pris Sverige & Norden: Helår (22 nr): 380 kr. Halvår (11 nr): 195 kr. Korttid (7 nr): 128 kr. För prenumeration utanför Norden tillkommer kostnad för flygfrakt.

**ANNONSER**
**ANNONSKONTAKTEN AB.**
Att: Björn Wenström, Nybodagatan 1, 171 42 Solna. Tel: 08-83 09 15, Telefax: 08-27 37 35

**RIPPNING&TRYCK**
***RIPPNING:*** Melanders Fotosätteri, STHLM.
***REPRO:*** Valör Repro, Bromma, STHLM.
***TRYCK:*** Hedemora-bladet, Hedemora.

**UTGIVARE:**
Bröderna Lindströms Förlags AB, Stockholm.
***Verkställande direktör:*** Gunnar Netz
***Ekonomichef:*** Björn Sandberg
***Annonschef:*** Göran Backman

*ISSN: 0283-3379*




**Medlem av**



# DATORMAGAZIN INNEHÅLL

## EXTRA




## 6 sidor special om AMIGA 1200

16-21 **Allt du behöver veta om Commodores nya Amiga!**

## AMIGA

### TEST:

24 **GVP Phonepak:** Låt din Amiga bli en kombinerad telefonsvarare och fax. Test av GVP:s senaste Amigapryl.

### ÖVRIGT: NYTT

30-31 **Expert-panelen.** Ny avdelning i Datormagazin där våra experter besvarar läsarnas alla Amigafrågor.

26 **AMOS-sidan:** Knappa in spelet Alfa Speed Check! Dessutom läsarfrågor och nya AMOS-föreningar.

## C 64

35 **PD-64:** WarGamediskett fylld med spel

35 **128-spalten** med tips om 64-tidningar.

## NYHETER REPORTAGE

*Andreas Axelsson och Fredrik Liliegren, Digital Illusions, slog igenom med Pinball Dreams. Nu skriver de dagbok för Datormagazin om sitt nästa spel.*




10 **Digital Illusions dagbok:** Killarna som gjorde spelet "Pinball Dreams" skriver dagbok om sitt nya projekt.

6 **Konsumentnytt:** Källarföretag lurade Gunnar på 30.000 kronor!

6 **Nya chips från Commodore**

7 **Tio år med Amigan:** Sju läkare satsade 50 miljoner kronor på att bygga världens bästa speldator.. Resultatet blev en Amiga.

## ALLMÄNT

3 **Ledare:** Nya Amiga 1200 ger oss hopp.

10 **Nya Prylar**

15 **Insändare,** varför svarar inte Procomp?

34 **BBS-listan,** massor med heta nummer.

22 **Alla tester 1992:** komplett lista över alla tester och spelrecensioner 1992

9 **Serier**

60 **Datorbörsen**

62 **Nästa nummer**

## NÖJESMAGAZINET

37-58 **Nytt späckat Nöjesmagazin med massor av spel.**

## ANNONSÖRER


| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CBI | 52-53 | Disk 129 | | Mematex | 5, 29 | TR Tec | 27 |
| Commodore | 2, 63 | FBE Tech Trade AB | 27 | Mr Data | 11 | USA Data | 64 |
| CSC-Software | 12 | Forsling Data | 13 | ROKA Trading | 13 | Östersunds Datatjänst | 29 |
| Databutiken | 32-33 | Ingemar Beckman | 14 | Softler Software | 27 | 071-annons | 36 |
| Datacorner | 54 | J&M Enterprise | 29 | Sverige Runt | 12 | | |

# "Källarföretag" lurade Gunnar på 30.000 kronor

**Att köpa dator på postorder är otryggt, i synnerhet om säljaren bara är ett litet s.k källarföretag. Det har Gunnar Berg erfarit. Han har lagt ut nästan 30.000 kronor på en ständigt trilskande dator.**

Gunnar Berg i Uleåborg, Finland, gjorde två stora misstag, när han köpte en dator till sin son Magnus som hjälp för dennes studier i Sverige.

**1.** Han köpte genom annons utan att ha sett datorn i förväg.

**2.** Han köpte av ett okänt företag, bad visserligen om referenser, men kontrollerade dem inte förrän det var för sent.

## Fylld av fel

När Swed-Trade AB annonserade om Express 386-dator med inbyggt faxmodem för 26 553 kr, faxade Gunnar Berg in en beställning. I faxmeddelandet begärde han referenser. Firman angav Televerket som kund. Televerkets enhet för datorköp har dock inte köpt några Express-datorer och känner inte till Swed-Trade. När Gunnar upptäckte att referenserna var falska, var det olycksaliga köpet ett faktum.

Fakturan kom redan tre dagar efter beställningen. När Gunnar betalat fakturan några dagar senare via ett angivet postgirokonto, visade det sig att kontot var avslutat ett år tidigare. Postgirokontot tillhörde dessutom inte firman, utan var huvudägaren Peter Granaths personliga konto.

Efter att Gunnar med hjälp av banken slussat pengarna rätt, kunde sonen Magnus äntligen hämta ut sin dator på posten — drygt en månad efter att fakturan skickats.

När Gunnar besökte sonen för att kontrollera sitt köp, konstaterade han, att datorn inte bara misstämde med specifikationerna i beställningen utan också var fylld av fel.

Hårddisken skulle rymma 80 megabytes. Den hade plats för bara 69 Mb. Manualer saknades till både själva datorn och faxmodemet i maskinen. Han hade muntligen fått ett års garanti, men skriftlig garanti fattades. Datorn hade inget varumärke som angav om den var en Express eller av annat fabrikat.

Varken fönstret för klockfrekvens, indikatorlampan för skrivning/läsning på hårddisken eller turboknappen för växling mellan låg och hög klockfrekvens fungerade.

Ett kränglande videokort skickade i grafikläge flimrande vita band över bildskärmen. Inne i datorn var flera ledningar lösa, vilket bland annat resulterade i att hårddisken inte fungerade.

Magnus lyckades fästa en lös styrkabel, så att hårddisken gick i gång, men faxmodemet förblev dött.

Fyra månader senare reste Gunnar Berg till Stockholm och letade sig fram till Swede-Trades lokaler på Bokstigen 7 i Västerhaninge.

Firman visade sig logera i en vanlig bostadslägenhet.

Han fick äntligen ett nytt videokort. Väl tillbaka hos sonen satte han i kortet och flimret på skärmen försvann. Men när han skulle köra ett kalkylprogram, låste sig datorn. När han återstartade datorn, gav den felmeddelandet "hard disk failure".

## Månads väntan

Swed-Trade kontaktades och bad att datorns centralenhet, CPU, skulle skickas till servicefirman PC-Tech. Efter över en månads väntan meddelade Peter Granath, att reparationen av CPU:n inte skulle gå på garantin. Kostnaden beräknades till mellan 4000 och 5000 kr.

Gunnar beslöt att låta någon annan reparera datorn. När han hämtade den, fick han med sig en helt annan dator.

— Eftersom klockfrekevensdisplayen var sönder i den gamla, bytte vi ut lådan, förklarade Granath.

En bandkabel fattades, manualen likaså. Den hade kommit bort, påstod Granath. Hårddisken fick Gunnar i en plastkasse.

Den datorfirma som Gunnar sedan konsulterade, konstaterade att hårddisken var felfri men rymdes inte i den nya låda han fått med från Swed-Trade. Lådan var alltså för liten! Att reparera hela datorn skulle kosta närmare 10.000 kronor.




*Att köpa dator av ett "källarföretag" kan vara riskabelt. Be alltid om referenser till andra kunder!*

## Tjat och påstötningar

Efter över åtta månader av tjat och påstötningar kontaktade Gunnar Berg ARN, Allmänna reklamationsnämnden.

ARN hade lika svårt som Gunnar Berg att få något grepp om Swed-Trade. Firman brydde sig inte om att besvara ARNs brev. När Maj Karsberg på ARN ringde upp Swed-Trade, svarade någon "Precise" och sa att Swed-Trade numera finns i Umeå.

Precise säljer datautrustning, och har samma adress, Bokstigen 7 i Västerhaninge, som Swed-Trade och tydligen också samma ägare. För i bolagsregistret finns företaget Swed-Trade Precise AB registrerat med postadressen c/o Granath.

Det var inte svårt för ARN att bifalla Gunnar Bergs krav. Han är berättigad att häva köpet och få ersättning för sina omkostnader, konstaterade nämnden. Den rekommenderar Swed-Trade att ta tillbaka datorn och betala Gunnar sammanlagt 29.477 kronor.

**Sensmoral:** Köper du dator av ett okänt företag på postorder eller på annat sätt utan möjlighet att själv kontrollera datorn, be om referenser till andra kunder. Ring sedan någon av de angivna kunderna och fråga om deras erfarenhet av firman. Det extra besvär detta innebär är väl betald tid. Fråga Gunnar!

**Peter Hennix**

***Fotnot: Gunnar och Magnus Berg är fingerade namn.***

## Nya chip från Commodore

■ Commodore jobbar på en ny typ av kretsar som ska ge ännu bättre grafik och ljud.

Det avslöjades på World of Commodore i Toronto nyligen. Det kommer att bli två olika versioner av kretsarna, ett "low-end" och ett "high-end".

Lowend-kretsarna kommer att kunna ge en upplösning på 800x600 pixels i 72Hz, något som ger en väldigt stabil bild. Vissa upplösningar kommer även att klara 16 bitplan, dvs 65536 färger samtidigt (utan något HAM-läge).

Rykten säger dock att det kommer att bli riktig 24-bitars grafik (16.7 miljoner färger) istället. Chip-minnet kommer även utökas till 8MB.

Highend-kretsarna ska ge en upplösning på 1280x1024 i 72 Hz och med 24-bitsgrafik. Ljudet är 16-bitars (CD-kvalitet) i 8 kanaler. Blittern (som skyfflar grafikdata i minnet) ska vara 8 gånger så snabb. Det kommer dock att dröja mer än ett år innan vi får se något av detta i verkligheten.

# TIO ÅR MED AMIGAN

**Visste du att Amigan firade tioårsjubileum i höstas?**

**Hösten 1982 satsade sju amerikanska läkare ca 50 miljoner kronor på att utveckla världens bästa speldator. Det var så det började.**

**Tre år senare lanserades den första Amiga 1000. Och fram till nu har det sålts över fyra miljoner Amiga världen över!**

Från början hette Amigan egentligen "Lorraine" och skulle byggas av ett nystartat företag med namnet "Amiga Inc".

De sju läkarna, som egentligen bara var ute efter en bra investeringsobjekt, anställde 1982 *(det var samtidigt som Commodore lanserade sin C64:a)* två unga datatekniker, Jay Miner och David Morse och gav dem uppdraget:

— Bygg världens bästa spelmaskin!

Så började de två på egen hand arbetet med att utveckla själva hårdvaran. Med tiden anställde Amiga Inc fler och fler hårdvaruexperter. Allt det här skedde under mycket primitiva förhållanden i ett enda rum på 140 kvadratmeter där det ibland kunde arbeta upp till 18 personer samtidigt.

## Samma CPU som Mac

I grunden byggde utvecklingen av den nya datorn på samma centralprocessor som Apple Inc senare kom att använde i sin MacIntosh, nämligen Motorolas nya 68000-processor.

Men killarna i Amiga Inc ville förbättra datorns prestanda vad gällde grafik och ljud. Därför beslöt man att utveckla egna hjälpprocessorer som kunde avlasta 68000-processorn. Det var dessa specialchip som senare skulle döpas till Agnus, Paula och Denise.

I september 1983 var man färdiga med den logiska designen av de tre specialchipen för bl.a. grafik- och ljud-hantering.

En modell byggdes med hjälp av suddgummin och gem!

Nu gällde det att bygga chipen i verkligheten också. Och det började brådska. Lorraine var nämligen planerad att visas på hemelektronikmässan CES i Las Vegas i januari 1984. Om inte Amiga Inc lyckades med det skulle de förmodligen tvingas lägga ner hela projektet.

## Nyårsmorgon

Två minuter i åtta på nyårsmorgonen 1984 var de dock klara med sin prototyp.

Veckan efter bar det iväg till Las Vegas.

Nu jobbades det 24 timmar om dygnet för att få fram demoprogram som kunde visa vad Lorraine gick för. De blev klara precis i tid.

Mässan blev en succé och arbetet på demoprogram fortsatte på nätterna under mässan i Amiga Inc-montern. Här myntades begreppet "The Dancing Fools", eftersom de anställda spelade hög musik och dansade under kompileringarna för att inte somna.

Men man hade ingen maskin att sälja ännu. Och nu började de ekonomiska problemen för Amiga Inc bli överhängande. De 50 miljonerna var slut för länge sedan. Läkarna ville inte bidra med mer pengar så Amiga Inc började se sig om efter en ny samarbetspartner.

## Sålde till Commodore

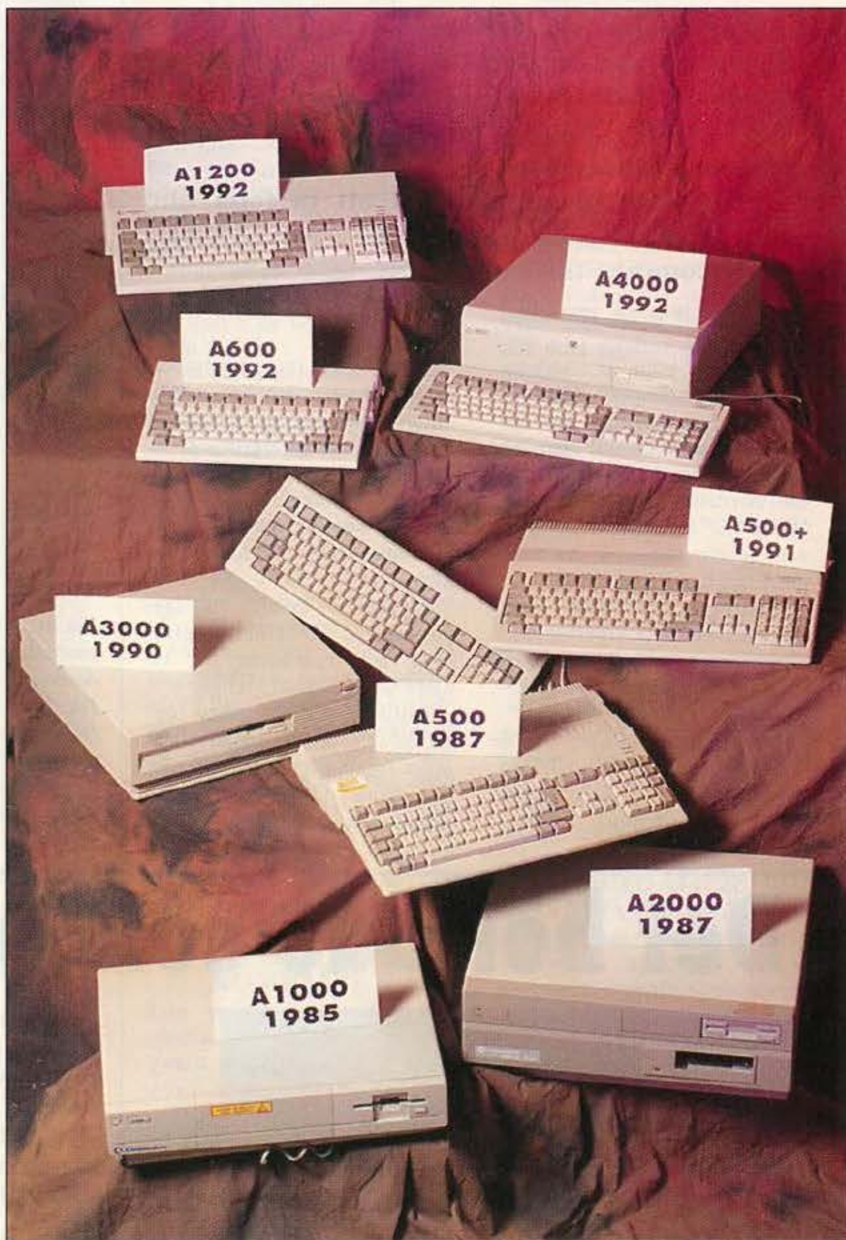
Man förhandlade både med Atari och Commodore. Efter många och långa turer bjöd dock Commodore över Atari och prototypen av Lorraines var deras!

Med hjälp av Commodores tekniker skulle nu datorn göras kommersiellt gångbar. Namnet ändrades från Lorraine till Amiga *(som är spanska och betyder flickvän).*

Att göra Amigan färdig tog ytterligare ett år. Men i september 1985 kunde Commodore för första gången visa upp Amiga 1000 upp på en stor pressvisning i New York.

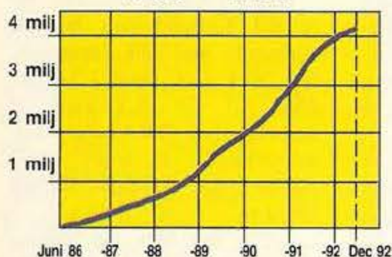
Denna allra första Amiga hade 256KByte RAM-minne och en inbyggd diskdrive. När den introdu-

**FORTS. SID 10**




***Här är alla olika Amigamodeller som bygts sedan 1985 Sammanlagt åtta olika modeller har sett dagens ljus***

**AMIGAFÖRSÄLJNINGEN 1986 - 1992**




***Försäljningen av Amigor världen över sedan 1986. Observera att perioderna går från juni till juni.***

*Killarna bakom succéspelet Pinball Dreams skriver en unik dagbok för*

# Så gör vi vår nästa

**Undrar du hur ett dataspel kommer till?**
**Missa då inte starten för en unik artikelserien, specialskriven för Datormagazin av Sveriges mest kända spelprogrammerare i gruppen Digital Illusions.**
**I dagboksform kommer du att få följa hur deras nästa stora "spelprojekt" MALFUNCTION kommer till!**

" Hejsan på er allihopa!
Det är jag som är Andreas Axelsson i Digital Illusions och det här är tänkt som en sorts introduktion till den arbetsdagbok vi har lovat skriva om vårt nästa projekt, dataspelet MALFUNCTION. Ett spel som förhoppningsvis ska vara ute i butikerna julen 1993.

MALFUNCTION är tänkt att vara ett nytt sorts skjutatänka-spel som utspelar sig på diverse rymdskepp och rymdbaser.

Med hjälp av en liten gubbe (kanske någon som vill ha en kvinna med?) ska man panga på diverse ondsinta varelser för att rädda världen från undergång...

Men för att inte upprepa alla spel som redan har använt sig av detta, tänker vi lägga in en stor portion logiska problem i det hela. Den som har spelat "Shadow of the Beast 3" kan nog föreställa sig hur kombinationen kommer att kännas.

Mycket tid kommer att läggas ned på att få händelseförlopp och reaktioner att bli någorlunda logiskt riktiga.

Alltihop skall beskådas uppifrån och scrolla mjukt i åtta olika riktningar. Antalet färger blir minst 32 på bakgrunden och motsvarande på varelser. Fyra kanalers ljudeffekter med stämningsljud i stället för musik, blir det också.

Dagboken har som syfte att dels ge er läsare insikt i det fördolda arbetet som pågår när ett spel tar form. Dels att, förhoppningsvis, erbjuda en intressant och annorlunda läsning. Om ni har frågor kring vårt nästa spel får ni gärna skriva ett brev till oss. Skicka det till **Datormagazins redaktion, Box 12547, 102 29 Stockholm.**

Märk kuvertet "Digital Illusion".

**Andreas Axelsson** "



*Nu avslöjar Sveriges främsta spelprogrammerare, Fredrik Liliegren och Andreas Axelsson i gruppen Digital Illusions, hemligheten bakom sina framgångar. I deras dagbok, specialskriven för Datormagazin, kommer du att kunna följa utvecklingen av deras nästa spel Malfunction steg för steg!*

# Det började som en flipperdröm

**Killarna i Digital Illusions från Växjö har lyckats med något som många svenska ungdomar drömmer om — nämligen en internationell karriär som spelprogrammerare.**

**Allt började när de sommaren 1988 fantiserade om att programmera en datoriserad flippersimulation. Det blev Pinball Dreams!**

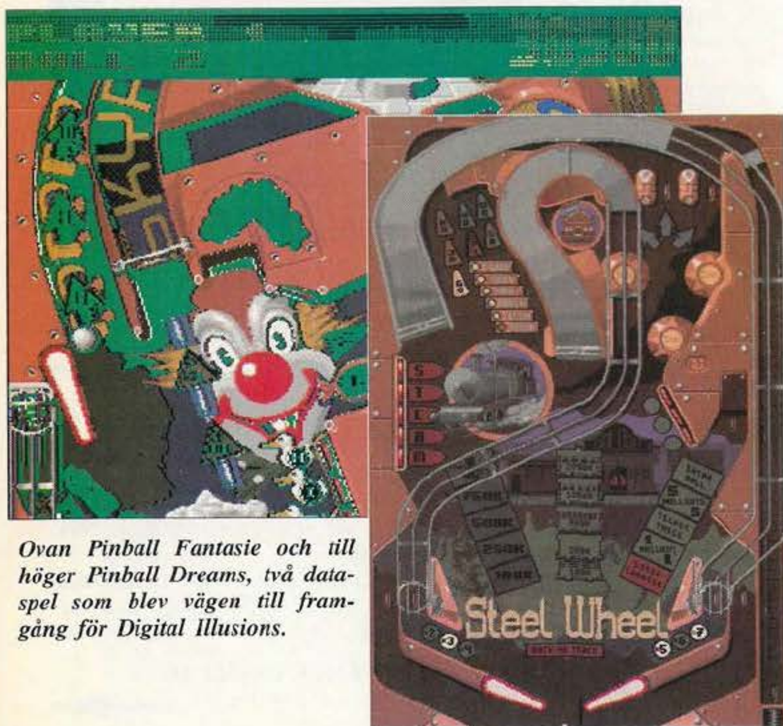
— På den tiden var vi en demogrupp och kallade oss "The Silents". Vi ägnade all vår tid åt att göra demos, berättar Andreas Axelsson, 19. Men till ett av våra internmöten hade vår grafiker Mikael Balle ritat ett antal flipperbanor. Det var så det började. Vi tände alla på idén att göra ett eget flipperspel eftersom vi alla älskade flipper.

— Från början var det ju inte meningen att det skulle bli ett spel som skulle säljas. Vi gjorde det enbart för att vi tyckte det var en kul grej. Men projektet växte hela tiden.

- Sommaren 1991 beslöt vi oss för att bildade ett bolag med namnet Digital Illusions och göra något seriöst av vårt projekt, berättar Andreas Axelsson.

Några i Digital Illusions åkte till England och började förhandla med olika programhus. Det gick trögt i början. Men till slut fick man ett kontrakt med 21st Century Entertainment. I mars 1992 släpptes så officiellt Pinball Dreams.

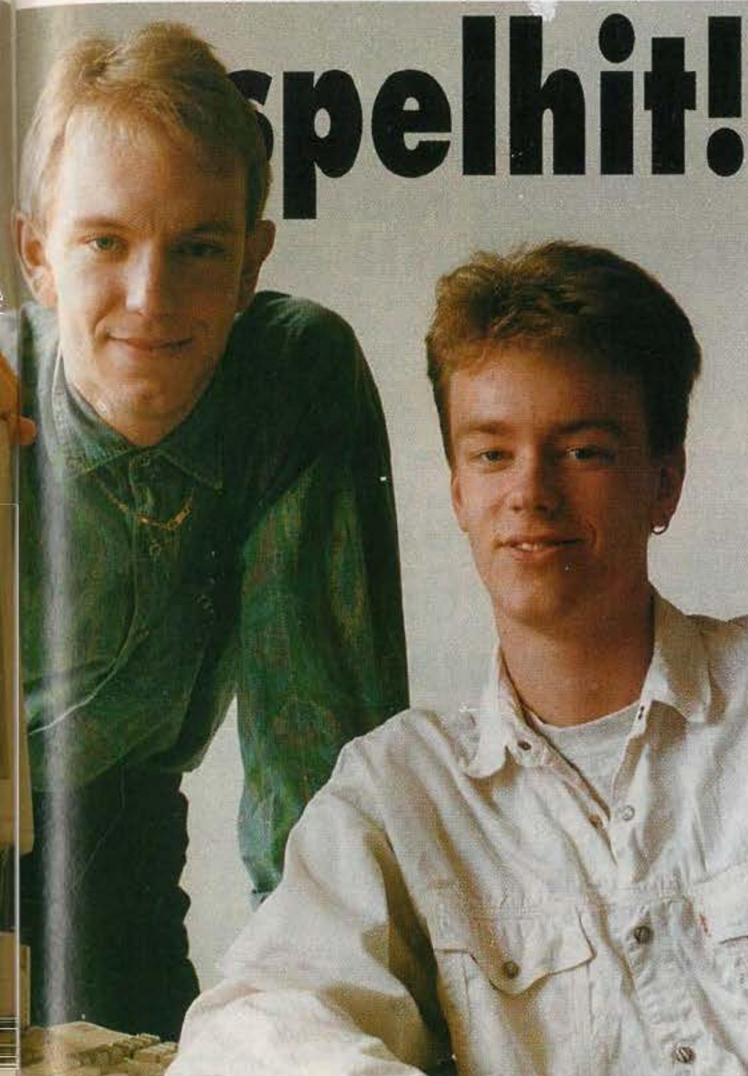
- För oss blev det ganska oväntat en riktig försäljningssuccé, berättar Fredrik Liliegren. Under första halvåret




*Ovan Pinball Fantasie och till höger Pinball Dreams, två dataspel som blev vägen till framgång för Digital Illusions.*

*Datormagazin om sitt nästa spel*

# spelhit!



# sommaren 1988

sålde vi över 35.000 exemplar av Pinball Dreams. Därför var det inte så svårt att motivera oss till att göra en uppföljare.

Denna uppföljare fick namnet "Pinball Fantasies" och släpptes redan i oktober 1992. Den gick raka vägen upp till 1:a platsen på engelska top-20 listan.

— Nu var vi säkra på att vi vill fortsätta att göra dataspel, säger Andreas Axelsson. I dagsläget har vi tre projekt på gång som ska bli klara under 1993.

Digital Illusions är i dag ett kommersiellt bolag som består av de två grundarna och ägarna; **Andreas Axelsson**, 19, programmerare. Studerar datasystem i Växjö, första året. **Fredrik Liliegren**, 23, projektorganisatör. Läser sista året på systemvetenskaplig i Växjö.

Dessutom har de knutit till sig en rad duktiga svenska programmerare indelade i team:

Pinball-gänget består av **Markus Nyström**, 18, grafiker. Går sista året på treårig teknisk i Göteborg. **Olof Gustafsson,** 21, musiker. Jobbar professionellt med datorgenererad reklam för både TV och skyltning och bor söder om Borås.

Turrican/SWIVstyle-gänget består av **Bo-Staffan Lankinen**, 22, programmerare. Går sista året på datasystem i Växjö. **Joakim Wejdemar**, 18, grafiker. Läser tredje och sista året på ekonomisk linje i Stockholm.

LodeRunner/Lemmingsstyle-gänget utgörs av **Thomas Andersson**, 19, programmerare. Läser el/tele–kommunikation i Sundsvall.. **Patrick Bergdahl,** 22, grafiker. Arbetslös i Sundsvall.

# DIGITAL ILLUSIONS DAGBOK

## MÅNDAG 23 NOVEMBER.

Dag 1 i vårt nya projekt. Uppläggningen i grova drag av "Malfunction" är i stort sett klar. Nu gäller det att förverkliga alla våra idéer. Nu börjar det hårda jobbet att programmera, själva kodningen.

Hur många buggar kan det teoretiskt finnas i en scroll? Jag tycks ha fått dem allihop i alla fall.

Nu har jag jobbat hela dagen med att få alla tre buffrarna att uppdateras som de ska, utan att för den skull göra av med all tänkbar rastertid *(det kan nog behövas en ordlista till det här, för folk som inte programmerar...)* Men den tredje buffern, som är delad på mitten, vägrar att bli riktigt uppdaterad.

Markus ritar vidare på blockgrafiken och det börjar se riktigt bra ut. Det är nästan så det kliar i fingrarna på mig när jag tänker på hur läckert det kan bli när man stoppar in blocken i scrollen också. Mina egna tre färgers block med gula och gröna siffror på är nämligen inte särskilt upphetsande.

## TISDAG 24 NOVEMBER

Inte mycket gjort idag, vi plockade med en del fixar på gamla Pinball Dreams för PC- och GameBoy-versionerna.

Fick en ny Amiga 4000 idag som hade ett fel på grafikchipet. Det blev reparation med en gång.

## ONSDAG 25 NOVEMBER

Skrev om scrollrutinen från början. Den blev både mer flexibel och snabbare, plus att de flesta av buggarna försvann.

God planering innan man börjar programmera kanske inte är så dumt i alla fall...

Markus nya block ser riktigt bra ut, även på en multisync-monitor. Det kan nog bli ett par screen-shots till nästa avsnitt av vår dagbok till Datormagazin. Än har vi inte mycket att visa upp för läsarna.

## TORSDAG 26 NOVEMBER

Puh, vaknade klockan 12. Jag glömde att gå och lägga mig igår. Tiden går när man har roligt, hehe.

Jobbade i alla fall vidare med scrollen. Stoppade in Markus block, som jag editerat i Bosses baneditor. Det ser ganska fräckt ut, bortsett från att scrollen har fått en ny bugg. Ett block trasas sönder när man scrollar snett upp till höger.

Fredrik beställde flygbiljetter så att vi kan åka till England i december. Vi skall diskutera några nya projekt med 21st Century, och så passar vi väl på att julhandla lite.

## FREDAG 27 NOVEMBER

Vilken dag! Morsan ockuperade datorn i flera timmar för att skriva ut en uppsats. Vi passade på att storhandla istället, mat måste man ju ha för att leva menar jag.

Sen fick jag allt ta och plugga lite matte.

## LÖRDAG 28 NOVEMBER

Jag jobbade mellan klockan 00:30 och 04:25 på diverse rutiner för grafikkonvertering innan jag stöp i säng. När jag vaknade igen framåt lunch så beslöt jag att dumpa min scroll och stoppa in Bosses istället. Den funkar ju! Så nu sparade vi en veckas jobb.

Byten av rutiner är mycket arbetsbesparande och inte alls "lamt" när det gäller att effektivt utveckla idéer. Jag menar, ett spel är ju inte bara en scroll, det är ju ett spel, och det är det som är det intressanta, eller?

## SÖNDAG 29 NOVEMBER

Tro det eller ej, här sliter vi hela veckan ut.

Putsade på scrollen så att den precis passar mina behov. Sen skrev jag lite på mitt musikprogram. Jag har planerat att använda det för spelmusiken, så det skadar inte om det blir färdigt.

# NYA PRYLAR

*Produkterna ni hittar på Nya prylar-sidorna är inte testade av Datormagazin. Texterna bygger enbart på information från tillverkare och importörer. Pressmeddelanden (gärna med bild) och/eller produkter skickas till vår testredaktör Peter Kerschbaumer, adress: Datormagazin, 112 85 STOCKHOLM. Märk kuvertet "Nya prylar". Använd fax för sena nyheter, tel: 08 - 650 97 05. Införande är kostnadsfritt, redaktionen garanterar dock ej publicering och förbehåller sig rätten att bearbeta och stryka i materialet.*



# Lås fast din Amiga

HF Computer Lock är en produkt speciellt utformad för att skydda datorer från stöld och otillbörlig användning.

HF Computer Lock består av två kraftiga metallplattor som skjuts in på samma sätt som disketten i en 3,5 tums diskettstation. Sedan löser man plattorna med ett säkerhetslås.



*Nu kan du stöldskydda din Amiga*

Pris: 532 kr inkl moms

**Info: GRW Produkter AB, Tel: 060-315 65**

**TELEX**

**ProWrite**

Prowrite den ledande ordbehandlaren på Amigan kommer inom kort i en svensk version.
**Info: Procomp, Tel: 0472-708 45**

**CanDo update**

Registrerade användare av CanDo kan nu uppgradera sitt program till version 2.0. Från version 1.5 och 1.6 kostar uppgraderingen 495 kr inkl moms.
**Info: Procomp: 0472-708 45**

**Rainbow**

Från Tyskland kommer grafikkorten Rainbow II och Rainbow III. Det är 24-bit-garfikkort för Zorro II (A2000) och Zorro III (A3000/A4000). Rainbow II har en maximal upplösning på 768x576 och Rainbow III klarar av 1600x1280.
**Priser:**
**Rainbow II, ca. 4500 kr inkl moms**
**Rainbow II, ca. 18000 kr inkl moms**
**Info: Omega Datentechnik, Tyskland**
**Tel: 00949-82 25 7**
**Fax: 00949-88 54 08**

**Virtuellt minne**

Programmet GigaMem som vi testade i nummer 17-92 klarar även av 68040 processorer och borde därmed även fungera i Amiga 4000.
**Info: ELDA, Tel: 0523-510 00**

**Fler serieportar till A500**

SerielMaster 500 är en ny expansion till Amiga 500 som ger två extra serieportar. Expansionen kopplas enkelt till expansionsporten på sidan. Expansionsporten är genomförd.
**Info: ELDA, Tel: 0523-510 00**





# Nätverk till A600

Nu kommer Amigan ännu ett steg närmare till professionella användningar. Företaget Xircom Inc. släpper en PCMCIA Ethernet Adapter. Det är ett nätverkskort i kreditskortsformat som stödjer den nya standarden PCMCIA 2.0 och fungerar för nätverk som är baserade på tunn Ethernet.

När drivrutinen till Amigan kommer blir det möjligt att koppla Amiga 600 och Amiga 1200 till Novell nätverk.

**Info: PC LAN Produkter AB, Tel: 08-642 48 80**

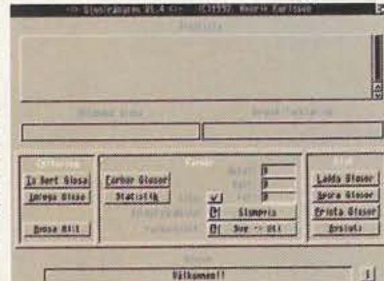
**Hemuppgfter**

# Träna glosor med Amigan

■ Det finns roligare saker att göra än att träna glosor. Man kan t.ex. hålla på med Amigan. En bit på vägen är i alla fall att kunna träna glosorna med Amigan. Glostränaren 1.4 är ett program för just detta. Programmet har en hel del finesser:

- Amigan kan rabbla upp glosorna
- man kan skriva ut gloslistor
- flera olika förhörssätt
- statistik över förhör

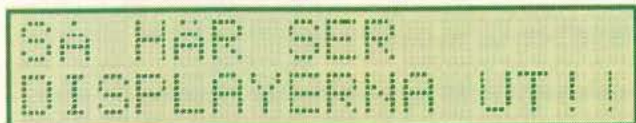
Glosträrnaren kräver Amiga-DOS 2.0



*Med programmet Glosträrnaren kan du låta Amigan sköta läxförhören.*

**Pris: 149 kr inkl moms**
**Info: Henrik Karlsson, Tel: 019-314506 (efter 18.00).**

# Så ska displayen se ut





***I nummer 21-92 hade vi ett bygge på en LCD-display som kan kopplas till Joysticksporten. Illustrationen till den var olyckligt vald. Den ser INTE ut som en LCD-display. Istället så är varje teken uppbyggd av en matris på 5x8 punkter. Med en sådan display får man mycket tydligare text.***

*(forts. fr. sid 7)*
cerades i Sverige samma år låg priset till konsument på ca 21.000 kronor inklusive en färgskärm.

Under våren 1987 kom två nya Amigamodeller, "proffsmodellen" A2000 för 17.000 kronor och folkmodellen A500 för 6.500 kronor. Gemensamt för dem båda var att de fortfarande utnyttjade Motorolas 68000-processor men att arbetsminnet hade fördubblats.

I april 1990 kom så Amiga 3000 med Motorolas nya och snabba 68030-processor. Amiga 3000 kostade då ca 34.000 kronor med en hårddisk på 52Mb och 2 MByte arbetsminne och färgskärm.

Under 1992 började det gå allt fler rykten om att Commodore hade nya grafikkretsar och ännu fler Amiga-modeller på gång. Alla möjliga namn cirkulerade. Amiga 300, 800, 1200, 2200, 2400, 4000 och Amiga Classic.

I februari 1992 kom Amiga 500 Plus försedd med nya AmigaOS 2.0 och 1 MByte RAM-minne. Och precis innan sommaren -92 kom Amiga 600. Fortfarande byggde dessa modeller på M68000-processorn. Priset var dock nu nere i ca 4.000 kronor.

Det dröjde först till hösten innan något radikalt nytt hände på Amigafronten. Det var nämligen då som Commodore presenterade Amiga 4000. Det var den första 32-bitarsmodellen av en Amiga. En annan stor förändring var det nya grafikchipen AGA som gav mer färger än tidigare. Och nu har vi alltså kommit till januari 1993 och det har blivit dags för Amiga 1200. PÅ sidorna 16 - 21 kan du läsa mer om denna nya modell. Historien om Amigan rullar vidare. ■








# "De ledande Datorbutikerna, från Ystad till Haparanda"

**BORÅS**

DATA BUTIKEN
I BORÅS AB

DATORER, TILLBEHÖR
& SERVICE FÖR
HEM, SKOLA & FÖRETAG

ÅSBOGATAN 26, 502 44 BORÅS
TEL 033-12 12 18. FAX 033-11 22 30

**MALMÖ**

24 Timmar
service AMIGA
gäller även garantiservice
Aukt. service för
CBM ATARI

Mr.DATA
MICRO RESOURCE DATA
STOCKHOLM 08-750 51 59
MALMÖ 040-97 44 00

**NORRKÖPING**

Ledande på Atari & Commodore
datacenter HEMDATA
Drottninggatan 19, Norrköping
011-18 45 18

DATACENTER
POSTORDER
WYOIWYG
What you order is what you get...

**STOCKHOLM**

STOCKHOLMS
MEST CENTRALA OCH MEST VÄLSORTERADE
AMIGA-CENTER

DATAKOMPANIET
"-Har du AMIGA, har vi resten!"

Mäster Samuelsgatan 45, STHLM
Tel: 08 215730

**STOCKHOLM**

Vi kan Amiga.
—Bästa priser!

DATA & HIFI
I VASASTADEN AB

S:t Eriksgatan 98, 113 31 STOCKHOLM
Tel 08-34 66 11. Fax 08-34 58 46
Auktoriserad återförsäljare/serviceverkstad av Commodore

**STOCKHOLM**

AMIGADOKTORN
lagar din dator
på 24 timmar
(med reservation för reservdelsbrist)

DATA & HIFI
I VASASTADEN AB

S:t Eriksgatan 98, 113 31 STOCKHOLM
Tel 08-34 66 11. Fax 08-34 58 46
Auktoriserad återförsäljare/serviceverkstad av Commodore

**STOCKHOLM**

SOFTWARE EXPRESS

• Strategispel •
• Simulationsspel •
• Rollspel •
• AMIGA • ATARI •
• C-64 • MAC • PC •

Din Stockholmsbutik:
Tel: 08-714 99 32
Wollmar Yxkullsgatan 9,
ligger 20 meter från tunnelbanestationen: Mariatorget!

**STOCKHOLM**

AMIGA
reparationer centralt
i Stockholm
Ⓣ ST-Eriksplan.
Auktoriserad Commodore
och Atari servicecenter.
Även PC/AT

TRICOM data
08-7360293
Birkagatan 17

# God Jul & Gott Nytt År!

Software Specialists

PC & Amiga

Se här!

| | Amiga | PC |
|---|---|---|
| A.A. War in the Skies | | 360:- |
| Aces of the Pacific | | 360:- |
| AD&D Starter Kit | | 345:- |
| Airbus 320 | 320:- | |
| AirSupport | 230:- | |
| Alien Breed II | 150:- | |
| Another World | 230:- | 230:- |
| Aquaventura | 230:- | |
| Archer MacLean Pool | 230:- | 230:- |
| Ashes of Empire | 320:- | 360:- |
| Assasin | 230:- | |
| ATAC | *320:- | 360:- |
| A-Train | 320:- | 360:- |
| B-17 Fighting Fortr. | *320:- | 395:- |
| Batman Returns | *280:- | *280:- |
| Battle Chess 4000 | | 280:- |
| Black Crypt | 230:- | |
| Buck Rogers II | *280:- | 320:- |
| California Games II | 230:- | 230:- |
| Campaign | *280:- | *280:- |
| Castles | 175:- | 360:- |
| Castles II | | *280:- |
| Castles of Dr.Brain | 320:- | 360:- |
| Civilization | 275:- | 360:- |
| Conq. of Longbow | 320:- | 360:- |
| Cool World | 230:- | |
| Curse of Enchantia | 320:- | |
| Darklands | | 395:- |
| Dark Queen of Krynn | 280:- | 295:- |
| DarkSeed | *280:- | 350:- |
| Dark Sun - Shattered Lands | | 375:- |
| Dune | 280:- | 320:- |
| Dune II | *280:- | *320:- |

| | Amiga | PC |
|---|---|---|
| EcoQuest | 320:- | 360:- |
| EcoQuest II | | *360:- |
| Elite II - New Frontier | *250:- | *320:- |
| Epic | 280:- | 320:- |
| Eye of Beholder II | 280:- | 295:- |
| Falcon v3.0 | | 395:- |
| F-14 / F-18 | *280:- | |
| F-117A Stealth Figther | | 360:- |
| F-15 Strike Eagle 3 | | 395:- |
| Flashback (An.World 2) | 230:- | *280:- |
| Formula One G.P. | | 395:- |
| Free D.C. | 230:- | |
| Gadget Twins | *230:- | *280:- |
| Games Espana 1992 | 249:- | |
| Gateway Sav. Front | 280:- | 295:- |
| Global Effect | 280:- | |
| Gunship 2000 | 320:- | 360:- |
| Harpoon v2.1 | 185:- | |
| Heart of China | 320:- | 360:- |
| Hired Guns | *230:- | |
| Hook | 195:- | 295:- |
| Humans | 250:- | 295:- |
| Indy IV (Act) | 230:- | 280:- |
| Indy IV (Adv) | *295:- | 349:- |
| Islands of Dr.Brain | *320:- | *360:- |
| Jaguar XJ220 | 230:- | |
| J. Madden Football | 230:- | |
| King`s Quest V | 320:- | 360:- |
| King´s Quest VI | | 395:- |
| Knights of the Sky | 295:- | 360:- |
| Laura Bow, Amon Ra | 320:- | 360:- |
| Legend of Kyrandia | 280:- | |
| Legend of Valour | 280:- | 280:- |

| | Amiga | PC |
|---|---|---|
| Leisure Suit Larry V | 320:- | 395:- |
| Lemmings II - *Tribes* | 230:- | 295:- |
| Lethal Weapons III | 230:- | 280:- |
| Links Pro386 | 320:- | 395:- |
| Liquid Kids | *230:- | *280:- |
| Lotus 3 - Final Chall. | 230:- | |
| Lure of Temptress | 280:- | 320:- |
| Mega Sports | 230:- | |
| MicroProse Golf | 160:- | 395:- |
| Might & Magic III | 360:- | 360:- |
| Might & Magic IV | | 360:- |
| No Greater Glory | 320:- | 320:- |
| Nova 9 | 320:- | 360:- |
| Panzer Battles | 175:- | |
| PGA Golf Plus | 175:- | 295:- |
| Pinball Dreams | 230:- | 360:- |
| Pinball Fantasies | 245:- | |
| Police Quest III | 320:- | 360:- |
| Pools of Darkness | 280:- | 295:- |
| Populous II Plus | 280:- | |
| Premiere | 230:- | |
| Prophecy of Shadow | 280:- | 280:- |
| Push Over | 230:- | |
| Quest for Glory III | | 360:- |
| Railroad Tycoon | 320:- | 320:- |
| Reach for the Skies | *320:- | 320:- |
| Realms | 230:- | |
| Red Baron | 320:- | 360:- |
| Red Zone | 230:- | |
| Rex Nebula | | 395:- |
| Rise of the Dragon | 320:- | 360:- |
| RoboSport | 280:- | 280:- |
| Secr.Monkey Island 2 | 245:- | 349:- |

| | Amiga | PC |
|---|---|---|
| Secret Silver Blades | 280:- | 295:- |
| Sensible Soccer | 230:- | |
| Shadow of Beast 3 | 320:- | |
| Silly Putty | 230:- | |
| Sim Ant | 295:- | 320:- |
| Sim Earth | 295:- | 360:- |
| Simpsons | 230:- | 280:- |
| Snow Bros. | *230:- | *230: |
| Spelljammer | 230:- | 295:- |
| Streetfighter 2 | 230:- | 230:- |
| Space Quest IV | 320:- | 360:- |
| Space Quest V | | *360: |
| Special Forces | 320:- | 360:- |
| Summoning | | 280:- |
| Super Hero | 230:- | |
| Super Tetris | 280:- | |
| Secr. Weapons of Luftwaffe | | 349:- |
| Superfrog | *230:- | |
| The Manager | 230:- | |
| Treasure Sav Frontier | 280:- | 295:- |
| Turtles II | 95:- | 95:- |
| Ultima VI | 280:- | |
| Ultima VII | | 360:- |
| Universial Monsters | 230:- | 280:- |
| Walker | *230:- | |
| Wayne Gretzky II | 280:- | 280:- |
| Willy Bermish | 320:- | 360:- |
| Wing Commander | 345:- | |
| Wizkid | 230:- | |
| World Tennis Champ | 230:- | |
| WWF European | *230:- | *230: |
| X-Wing Fighter | | *320: |
| Zool | 230:- | |

**Annonserade produkter finns tillgängligt i lagret, med en leveranstid på endast 10 DAGAR !!!**
**Spel markerade med en "*" bör förbeställas pga. nyutsläpp !**

*Alla priser inkl. moms, endast postens avgifter tilkommer.*

**Ordretel: 08-82 39 06**
Månd-Fred: 10.00-20.00 / Lörd: 10.00-18.00

*Övriga Norden debitere 25:- extra*

# AmigaNytto

Svenska kvalitetsprogram. självinstruerande samt lätta att använda.

ÅF:
KÖP DIREKT:

Göteborg: WESTIUM DATA, Engelbrektsg 59. DATALÄTT, Backaplan. Halmstad: MEIJELS KONTORS-CENTER, Larsfridsv 2. Hudiksvall: HUDIK DATA, Käppuddsgatan 8. Lidköping: PETRINIS, Stenportsg 12. Malmö: ELEVDATA, Gröneg. 2. Trelleborg: POLYFOTO, Algatan 47. NORGE: T.Bjerknes, Bjerknes 7203

## KALENDER 295:-
Filofax på data! Håller ordning och påminner!

## LEXIKON 295:-
Dataordbok! Översätter mellan Sv-Eng och Eng-Sv.

## BUDGET 295:-
Hjälper dig hushålla med pengarna. Grafisk kurva.

## GELD-FELDT 129:-
Mkt lättförståelig enkel bokföring. Mindre firma/privat.

## GLOSOR 195:-
Nytt, snabbt, lättarbetat & effektivt glosförhörsprogram.

## ADV. REGISTER 295:-
Databasprogram. Forma dina egna register. Fältstyrt.

## SKIVREGISTER 295:-
Effektivt register för skivor, CD & kassetter.

## VIDEOREGISTER 295:-
Ordnar perfekt register över filmer, tv-prg osv.

## ADRESSREGISTER 195:-
Mkt bra namn & adressregister. Privat / företag.

**FORSLING DATA 031-223860**

Posta till: Forsling Data, Ljungliden 1, 417 29 GBG eller faxa på 031-223860. Omg. lev.

Antal: Produktnamn:

Namn:

Adress:

P.adress

Telefon:

# ROKA TRADING

## ORDERTELEFON 08-590 895 29

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| Amazing Tennis | 529 |
| Axelay | 529 |
| Best of the Best | 529 |
| Blues Brothers | 529 |
| Chester Cheetah | 549 |
| Desert Strike | 529 |
| Hook | 529 |
| James Bond Jr | 529 |
| Mickey's Magical Quest | 549 |
| NBA Basketball | 529 |
| NCAA Basketball | 529 |
| NHLPA Hockey 93 | 529 |
| Out of this World | 529 |
| Prince of Persia | 529 |
| Road Runner | 499 |
| Spiderman & X-men | 529 |
| Super Double Dragon | 549 |
| Super Star Wars | 529 |
| Magic Game Converter | 199 |
| (Spela USA & Japan Spelen) | |
| Converter vid spelköp | 129 |
| Pro Control Joypad | 175 |
| (Slow Motion & Turbo Fire) | |

## SOUND BLASTER PANG PRISER

| | |
|---|---|
| Sound Blaster 2.0 | 1195 |
| Sound Blaster Pro | 1595 |
| Sound Blast. Pro Midi | 1945 |
| Sound Blast. Pro MCA | 2295 |
| Sound Blaster 16 Bit | 2995 |
| Multi Media Upg. Kit | RING |

## AMIGA/PC

| TITEL | AMIGA | PC |
|---|---|---|
| Amos Pro | 529 | |
| AV8 B Harrier Assult | 349 | 399 |
| Bill's Tomato Game | 259 | |
| Chaos Engine | RING | RING |
| Comanche Maximum Overkill | | 459 |
| Curse of Enchantia | 329 | 349 |
| Darkseed | 349 | 399 |
| F15 Strike Eagle III | | 439 |
| Formula One Grand Prix | 350 | 395 |
| Gunship 2000 | 339 | 349 |
| Harrier Jumpjet | | 439 |
| Indy Fate of Atlantis | 329 | 379 |
| Nigel Mansell | 259 | 349 |
| Pinball Fantasies | 239 | |
| Sabre Team | 239 | 259 |
| Sensible Soccer 92/93 | 259 | |
| Sim Earth (PC Windows) | 349 | 349 |
| Street Fighter II | 259 | 295 |
| Taskforce 1942 | | 439 |
| Wing Commander | 349 | 349 |
| WWF European Rampage | 259 | 295 |
| 3D Const. Kit 2 | 499 | 499 |
| Mus | 175 | 195 |

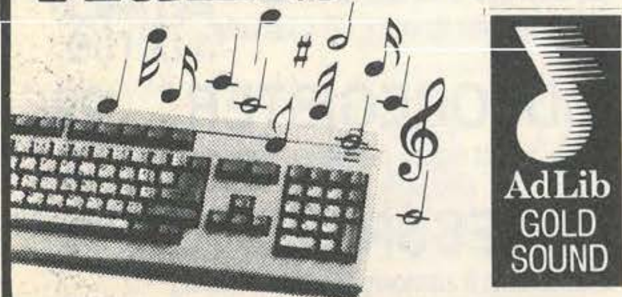
*SUPER NINTENDO* är ett inregistrerat varumärke tillhörande Bergsala AB

1 Års garanti. Reservation för prisändringar
Samtliga Priser Inkl. Moms
PF. Avgift Samt Frakt Tillkommer

**ROKA TRADING**
INDUSTRIVÄGEN 4
194 34 UPPLANDS VÄSBY

# HA´ KUL MED DIN DATOR!

## AdLib® HIFI-LJUD I DIN PC

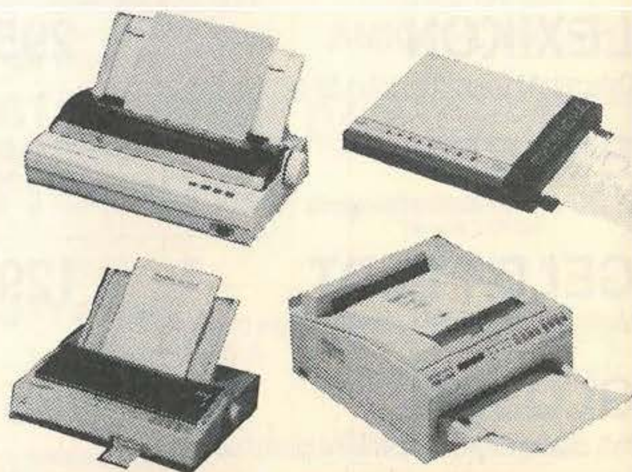





AdLib var först med att lansera ljudkort till PC-datorer. Idag leder de utvecklingen & har ett av de mest avancerade ljudkorten på marknaden. Många kopior som ex. Soundblaster säger sig vara "AdLib kompatibla" - Välj ett av dom Kanadensiska originalen. Det kostar dig inget extra.

## SEIKOSHA

Ett företag i SEIKO -gruppen



Seikosha ingår i den stora japanska gruppen Seiko som bl.a. gjort sig kända för sina högkvalitativa armbandsklockor. Kvalitén är genomgående den samma för skrivargruppen Seikosha, där också Epson ingår. Över 10 olika modeller finns




BÄST I TEST!



Från Suncom och Wico kommer joystickarna som blivit testvinnare i bl.a. tidningar som Datormagazin och Attack. Merlin, Ergostick och Q-stick har alla blivit bästi olika tester! Över 20 olika modeller finns att tillgå till olika datorer med genomgående samma goda kvalitet och känsla.




Flera hundratals olika spel & underhållningsprogram finns att välja mellan. Oavsett ålder, intresse och krav kommer du finna program som passar just dig. Timmar av spännande underhållning du kommer att uppskatta...

GENERALAGENT/DISTRIBUTÖR:




INGENJÖRSFIRMA
INGEMAR BECKMAN AB
Box 1102 - 122 22 Enskede - Tel: 08-390405 - Fax: 08-6497020

**RING FÖR GRATIS BROSCHYR & INFO. OM NÄRMASTE ÅTERFÖRSÄLJARE !!!**

# "VARFÖR SVARAR INTE PROCOMP?"

■ Jag vet verkligen inte vad som händer! Finns PROCOMP i verkligheten? Finns ProWrite i en ny version? Vill Ni sälja uppgraderingen eller inte? Var har Ni gjort av mina originaldisketter?

Jag är användare av ProWrite 2.0.4.SW sedan ett par år. Jag köpte programmet av en återförsäljare i Kalmar (IB-Data) och skickade in registreringskortet till Er. Mitt registreringsnummer är 204SW.00404.

Förstås var jag intresserad av att köpa en uppgradering när en ny version som jag tror hette 2.5 annonseradesut förra året men det gick visst inte. Flera brev till Er — inget svar. Flera telefonsamtal, undvikande svar.

Nåväl: glad blev jag då när jag i posten fick erbjudande om uppgradering. Bra pris. Fullt värt pengarna för en ordentlig förbättring av ett program. Enligt anvisningarna skickade jag in min skriftliga order i augusti och (naiv som jag är — att lita på hederliga affärer!) originaldisketten bifogade jag.

Veckorna har gått. Det har blivit månader. Min son Oskar har ringt Er för min räkning och frågat. Inga besked. Nu är det december, jag har inte fått någon ProWrite 3.0 och Ni har tagit emot och behållit min originaldiskett till det program som jag ärligen har köpt.

Nu ber jag om Ert omedelbara svar:

1. Iförsta hand önskar jag få den beställda uppgraderingen.

2. I andra hand, om ni inte önskar sälj den, kräver jag att få min originaldiskett tillbaka.

Med vänlig hälsning

**Bengt Lindell,**
**leg. läkare**

***PROCOMP SVARAR:***

***Jag förstår din oro över att uppgraderingen av ProWrite 3.x har dröjt. Tyvärr ligger det mesta av fördröjningen utanför vår kontroll. Vi har vid massor av tillfällen haft kontakt med tillverkaren New Horizons Software (NHS) och fått löfte om att den svenska versionen av ProWrite var översatt och skulle skickas för kontroll till oss. Detta har inte skett, utan vi har fått stöta på dem flertalet gånger innan något hänt. Vi har jobbat nästan dygnet runt de senaste månaderna för att få ProWrite och våra andra översättningar klara.***

***Vad som är positivt är att vi i somras fick kontakt med en nyanställd person på NHS. Översättningen har sen dess gått betydligt snabbare. I samma veva fick vi också veta att ytterligare en ny version skulle släppas (version 3.3) och efter överläggning med NHS kom vi fram till att det var lämpligast att den nya versionen skulle bli den vi baserade den svenska på. Vi fick snabbt den första revideringen av denna på svenska och det visade sig då att det smugit sig in en hel del problem (buggar) i den, dessa rapporterade vi direkt till NHS. Just nu (921214) väntar vi hem en ny version där buggarna skall vara åtgärdade. Jag vill betona att buggarna inte har med den svenska versionen att göra! Visar det sig att denna version är så fri från buggar som möjligt kan vi få ut den inom någon vecka.***

***Jag vill också poängtera att fördröjningen av den svenska versionen inte på något sätt är något vi medvetet har gjort. Våra beräkningar av intresset för den visar att vi har förlorat försäljning av flera hundra ProWrite.***

***Jag hoppas att du och alla andra som väntar på den svenska versionen av ProWrite har förståelse för den fördröjning som skett, och att ni kommer att uppskatta den när ni får den (om ni inte redan har fått den).***

***Till sist vill jag bara tala om att de som beställt uppgradering också är de som kommer att få ProWrite först.***

***Med vänlig hälsning***

*Thomas Svenson*
*Procomp*

# JAG & MIN VÄN

■ Min första kontakt med henne var i en affär. Hon stod där och gjorde reklam för Commodore. Jag föll genast pladask för henne. Nu har vi flyttat ihop och tillbringar flera timmar varje dag tillsammans. I början satt vi mest hos mig och spelade spel, men numera gör vi nästan allt. Innan blev hon svartsjuk när hon såg mig sitta och stirra på tv'n, men nu leker vi t.o.m pc tillsammans. Det fungerar bra men hon börjar bli trött och vill ha turbo-kort. Det trodde jag hörde till bilar. Innan hade hon problem med virus och det hjälpte inte med halsduk och mössa. I butiken skrattade de åt mig när jag ville köpa hostmedicin till henne. Sen hon kom hit har jag lärt henne mycket. Nu kan hon prata, skriva och mycket, mycket mer. Nu funderar jag på om hon kan lära sig gå...



**"Helgonet"**

***Detta var väl vackert, kära läsare. Lite kärleksvärme i kylan. Någon av er kanske kan hjälpa helgonet att förverkliga sin dröm; att lära henne gå...***



Hej! Jag heter Kristina Malm. Det är till mig du ska skriva om du är arg, glad, upprörd eller ledsen för någonting.

Här kan du också ventilera dina åsikter i största allmänhet.

Adressen hit är: **Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM.** Märk kuvertet **"Insändare"**.

# PRISSPLASH-TÄVLINGEN AVGJORD



*Det var Björn Wedbratts bidrag "Chip" som fick flest röster i Datormagazins prissplash-tävling.*

Vår grafiktävling, där det gällde att göra en ny prissplash till Datormagazins förstasida, fick en enorm respons. Många av bidragen var både roliga och snygga.

Och nu har våra läsare röstat fram sin egen favorit. Flest röster fick Björn Wedbratts "Chip".

Tyvärr kan vi av tekniska skäl inte använda några av bidragen till vår förstasida. Men Björn får ändå ett tröstpris i form av ett presentkort värt 250 kronor för sin insats.




## Commodore slår tillbaka mot PC- och konsolhotet med världens första 32-bitsdator för hemmabruk

# Amiga 1200 värsting-dator till lågpris

**Nu är den här - Commodores svar på hotet från PC, SEGA och Super Nintendo!**

**Amiga 1200 är tre till fem gånger snabbare än A500, ger bättre grafik än PC och mer datorkraft för pengarna än någon annan maskin på marknaden!**

**Bäst av allt. Priset på ''värstingen'' hamnar under 5.000 kronor!**

I höstas såg det mörkt ut för Amigan. Prisraset på PC, liksom de nya 16-bits spelkonsolerna från SEGA och Nintendo, gjorde Amigan till ett pris- och prestandamässigt dåligt alternativ. En Amiga 600 med hårddisk kostade nästan lika mycket som en dubbelt så snabb PC-386 med hårddisk.

Men med Amiga 1200 har Commodore inte bara kommit ikapp, utan också återtagit ledningen. Amiga 1200 är helt enkelt datorn alla väntat på, snabb, häftig och billig.

Amiga 1200 lanserades i december i England, Tyskland och USA. I Sverige har vi fått vänta på den eftersom Commodores fabriker inte kunde svara upp mot efterfrågan. Men någon gång i februari ska A1200 finnas ute i de svenska databutikerna.

— Amiga 600 kommer att vara vår introduktionsdator medan Amiga 1200 riktar sig till lite




mer avancerade användare, säger Lars Molander, VD hos Svenska Commodore.

## Fem gånger snabbare

I princip är A1200 en nedskalad version av Commodores absoluta värsting, Amiga 4000, en maskin som kostar över 20.000 kr. Och jämfört med Amiga 500 och Amiga 600 erbjuder Amiga 1200 smått fantastiska förbättringar.

Den traditionella huvudprocessorn M68000 på 7 Mhz, som suttit i samtliga Amigamodeller tidigare, har bytts ut till M68-EC020 på 14,3 Mhz. Det innebär att Amiga 1200 blir 3 - 5 gånger snabbare än sin föregångare!

Förklaringen är att A1200 är den första riktig 32-bitsdatorn för hemmabruk. På grafikområdet kommer A1200 därför prestandamässigt att överträffa både SEGA, Super Nintendo och PC486:or.

## 16 miljoner färger

Men inte bara hastigheten är förbättrad. Den vanliga Amigan kunde ju visa 32 färger av totalt 4096. Amiga 1200 kan visa hela 256 färger av en palett på 16 miljoner färger! Det är fullt i klass med PC-grafikens Super-VGA. Genom ett nytt HAM8-läge kan A1200 t.o.m. visa färgbilder med fotokvalitét i mer än 256.000 färger i alla upplösningar.

A600 fick mycket kritik för att den saknade numeriskt tangentbord. Det har Commodore rättat till på A1200.

Operativsystemet har bytts ut till nya AmigaDos 3.0 som är helt på svenska.

En del minns säkert med fasa vad som hände när Amigan förra gången genomgick ett modellbyte från A500 till A500 Plus.

Mängder av äldre spel och program fungerade inte längre på de nya maskinerna.

## Gamla program fungerar

Det problemet har Commodore löst på Amiga 1200 genom att man också kan få den att fungera som en gammal Amiga 500. Tester visar att 70 - 90 procent av alla gamla program och spel därför fungerar även på en A1200!

Det här öppnar enorma möjligheter. Dels får nya A1200-ägare omedelbart tillgång till hela utbudet av Amigaprogram. Dels kan programhusen enkelt porta PC-grafik till Amigaversioner.

Enligt säkra uppgifter planerar många programhus nu att göra framtida Amigaspel som automatiskt utnyttjar bästa möjliga läge.

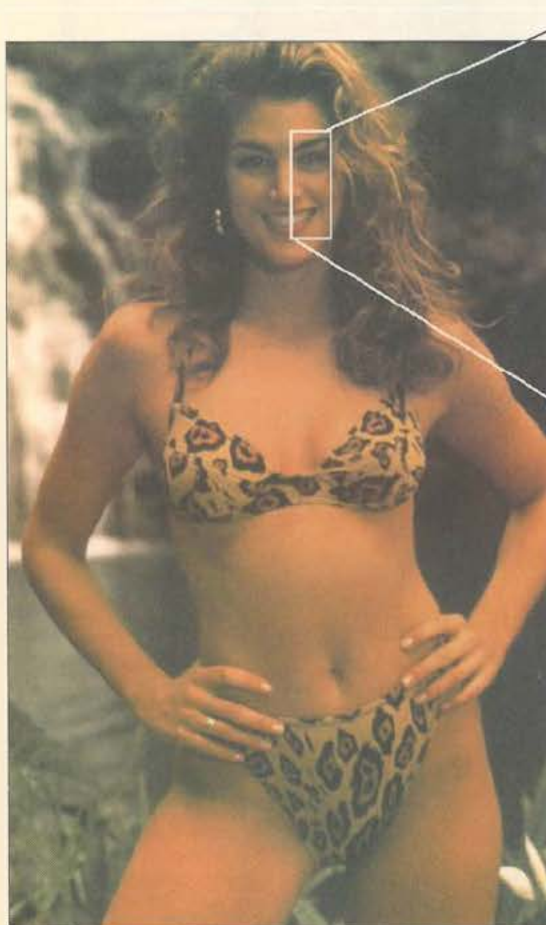
Om ett spel körs på en A1200 körs den i maximal hastighet med 256 färger. Om samma spel körs på en Amiga 500 går det långsammare och färgerna begränsas till 32.

Med sitt låga pris blir Amiga 1200 också ett mycket kraftfullt alternativ till både PC och spelkonsoler. Det här är tveklöst en av största förändringarna som Amigamarknaden någonsin upplevt.

**Christer Rindeblad**

MER OM AMIGA 1200 PÅ SIDORNA 18 - 21

# Bättre grafik med A1200





*Utan AGA-kretsar kan man maximalt ha 32 färger i lågupplösning.*



*Med AGA-kretsar får man upp till 256 färger även i högupplösning*





*Den vänstra bilden är det närmaste man kan komma 24-bitarsgrafik utan att köpa ett dyrt grafikkort. Upplösningen kallas HAM8 och kan ha över 256.000 färger i alla upplösningar. Den högra bilden är 24-bitars-originalet.*

*Det bästa sättet att visa vad olika grafiklägen går för är att visa en digitaliserad bild och ett färgspektrum. Med bilden får man ett praktiskt intryck och ett färgspektrum visar exakt hur många färger som kan visas samtidgt.*

**Grafikmässigt spöar Amiga 1200 det mesta på marknaden. Den ger både snabbare grafik och mer färger än sina föregångare och konkurrenter.**

**Orsaken är de nya 32-bitars AGA-chipen. 32 bitars-revolutionen är här!**

Tidigare modeller av Amigan hade en hel del begränsningar på grafikområdet. De flesta program utnyttjade bara lågupplösning, 32 färger med en upplösning på 320 pixels * 256 pixels. Även det gamla HAM-läget med sina 4096 färger känns ibland lite grovt eftersom det bara kan köras i lågupplösning, 320 pixels * 256 pixels. Och i högupplösningsläget (640 pixels * 256 pixels) på gamla Amigamodeller kunde man bara använda 16 färger.

## AGA-kretsarna

Allt det här är ett minne blott på Amiga 1200. Om man skaffar sig en riktig SuperVGA-skärm av samma slag som används till PC-datorer erbjuds enorma möjligheter.

I Amiga 1200 finns två nya grafikkretsar, som ersätter de gamla ECS-kretsarna som satt i A500 Plus och A600. Den nya uppsättningen grafikkretsar kallas för AGA (Advanced Graphics Arcitecture). Med dessa kretsar kan A1200 prestera det maximala antalet färger i alla upplösningar. Vad sägs om t.ex. 1280 pixels * 512 pixels med 262.000 färger? Eller bilder med 256 färger ur en palett på totalt 16 miljoner färger! Det behövs inte längre dyra specialkort för att visa bilder i fotoklass.

A1200 skyfflar grafikdata snabbare än både en PC-486, SEGA, Super Nintendo eller Atari FALCON.

## Enorma möjligheter

I A1200 finns det en enorm mängd möjligheter att visa grafik på. Men vad betyder det i praktiken? Hur kommer det att se ut i ritprogrammet, ordbehandlaren eller DTP-programmet? Tveklöst mycket bättre om man skaffar en bra skärm.

Men bra grafik är svårt att beskriva i ord. Därför har vi monterat ihop ett antal bilder så att ni direkt kan jämföra grafiken i Amiga 1200 med den i de gamla Amigamodeller 500, 2000, 3000.

För de som vill veta exakta data om grafikmöjligheterna på A1200 har vi också ställt upp en tabell här intill som visar alla de möjliga upplösningar och färger som A1200 har att erbjuda.

**Peter Kerschbaumer**

***Fotnot:** Alla Amigamodeller med vanliga grafikretsar (500, 500Plus, 600, 1000, 2000) kommer inte att kunna uppgraderas med AGA-kretsar.*

**Grafiklägen med AGA-grafikchip**

| Presentationsläge | Upplösning | Horizontell svepfrekvens | Antal bitplan | Antal färger |
|---|---|---|---|---|
| LORES PAL | 320x256<br>320x512 | 50 Hz | 6<br>7<br>8<br>8HAM | 64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| HIRES PAL | 640x256<br>640x512 | 50 Hz | 5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| LORES NTSC | 320x200<br>320x400 | 60 Hz | 6<br>7<br>8<br>8HAM | 64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| HIRES NTSC | 640x200<br>640x400 | 60 Hz | 5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| SuperHIRES PAL | 1280x256<br>1280x512 | 50 Hz | 3<br>4<br>5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 8<br>16<br>32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| SuperHIRES NTSC | 1280x200<br>1280x400 | 60 Hz | 3<br>4<br>5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 8<br>16<br>32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| Productivity | 640x480<br>640x960 | 60 Hz | 3<br>4<br>5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 8<br>16<br>32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |
| Super 72 | 640x400 | 72 Hz | 3<br>4<br>5<br>6 EHB<br>6 HAM<br>6<br>7<br>8<br>8 HAM | 8<br>16<br>32<br>64<br>4096<br>64<br>128<br>256<br>256.000+ |

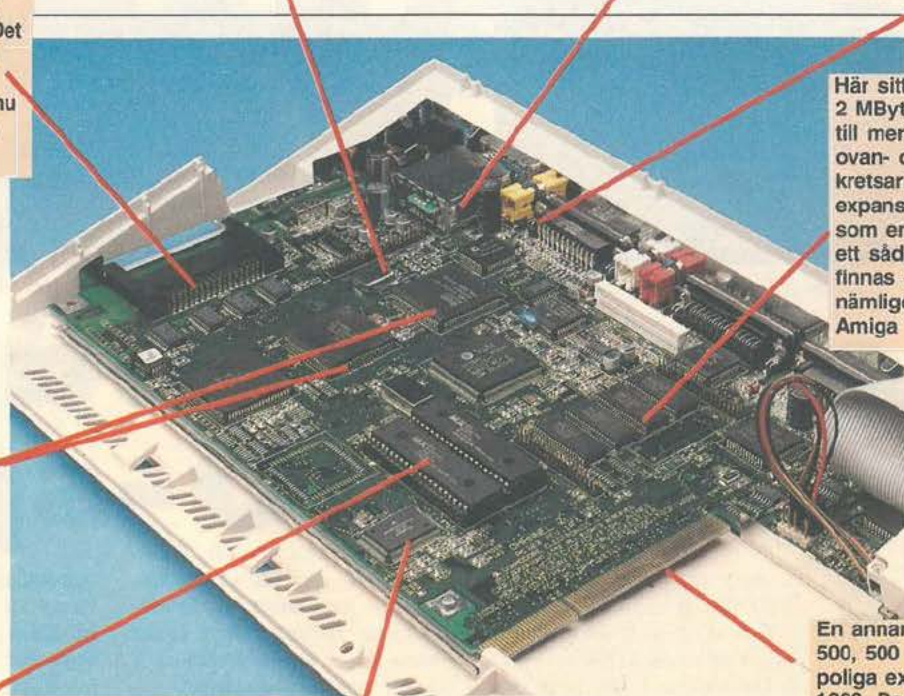
# A1200 under skalet

Insticksplatsen för PCMCIA-kort är den samma som hos Amiga 600. Minneskorten till Amiga 600 passar även till Amiga 1200. Det blir dock bara "SlowMem" (16-bitar). Adressområdet på PCMCIA är 4 MByte. Det finns alltså gått om plats för häftiga tillbehör. Till PCMCIA kontrueras just nu modem, ethernetkort och PC-emulator.

Här ligger kontakten för hårddisken. Amiga 1200 har som Amiga 4000 en inbyggd IDE-kontroller. Den typen av hårddiskkontroller är mycket vanlig i PC-datorer.

Amiga 1200 har en inbyggd RF-modulator. Genom den går det att koppla Amiga 1200 direkt till en vanlig TV.

De som håller på med video blir glada över färgkompositutgången. Genom den kan de ansluta Amigan direkt till en videomixer, -bandare eller -monitor.



Här sitter Chip-minnet. Det är på 2 MByte och kan inte byggas ut till mera. De två kontaktlistorna ovan- och nedanför minneskretsarna är till för ett eventuellt expansionskort som kan ligga som en brygga över minnet. På ett sådant kort skulle det kunna finnas en realtidsklocka. Det är nämligen just den som saknas i Amiga 1200.

De nya AGA-grafikkretsar som ersätter kretsarna som kom med Amiga 500 Plus (ECS). Det är dessa som gör Amigan unik framför t.ex. PC-maskiner. Allt som har med grafik att göra sköts av dessa kretsar som avlastar huvudprocessorn.

En annan stor skillnad mot Amiga 500, 500 Plus och 600 är den 150 poliga expansionsbussen i Amiga 1200. Den kommer man åt genom en lucka på undersidan. Skillnaden mot minnesexpansionluckan som finns i tidigare Amigamodeller är att den här kontakten kan användas till så mycket mer än minnesexpansioner. Förmodligen kommer minneskort med matteprocessor och turbokort med antingen 68030 eller 68040 att dyka upp inom kort.

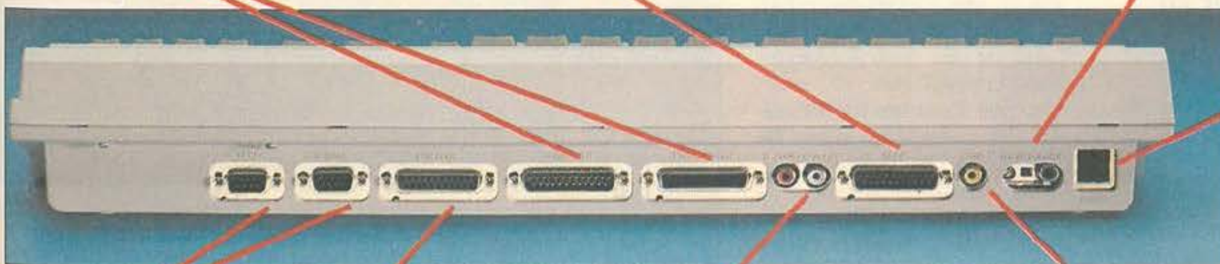
Amiga 1200 levereras med Kickstart 3.0 (39.106). Det är samma version som i Amiga 4000. I Kickstart ligger Amigans operativsystem. Det är speciellt stödet för de nya grafiklägen som är nytt i Kickstart 3.0.

Huvudprocessorn i Amiga 1200 är en Motorola 60EC020. Det är en 32-bitars-processor. Med klockfrevensen på 14 MHz är den ca. fyra till fem gånger snabbare än en vanlig Amiga 500. "EC" betyder att processorn bara har 24 adressledningar. Den har alltså samma begränsningar som i Amiga 500 när det gäller minnesadressering, dvs. maximalt 16 MByte. Fyra MByte är reserverade för PCMCIA, 4 MByte för FastMem via CPU-kontakten, 2 MByte för ChipMem (grafikminne) och de resterande 6 MByte är upptagna för diverse hårdvaruregister.

Naturligtvis finns även seriell- och parallellport för att ansluta modem respektive skrivare, digitizer eller scanner till Amiga 1200.

Till RGB-porten kopplar man en vanlig RGB-monitor (t.ex. 1084 från Commodore), en SVGA-monitor (vanlig hos PC) eller en multisynk-monitor. För att kunna använda de häftigaste upplösningar krävs minst en SVGA-monitor. Om man vill kunna använda alla upplösningar måste man skaffa en multisynk-monitor.

Till Amiga 1200 kan man koppla en vanlig TV-apparat. De som äger en Amiga 500 och inte har råd med en riktig monitor är tvungna att köpa en separat RF-modulator om de vill använda sin Amiga med en TV. Nu finns alltså RF-modulatorn inbyggd i Amiga 1200.



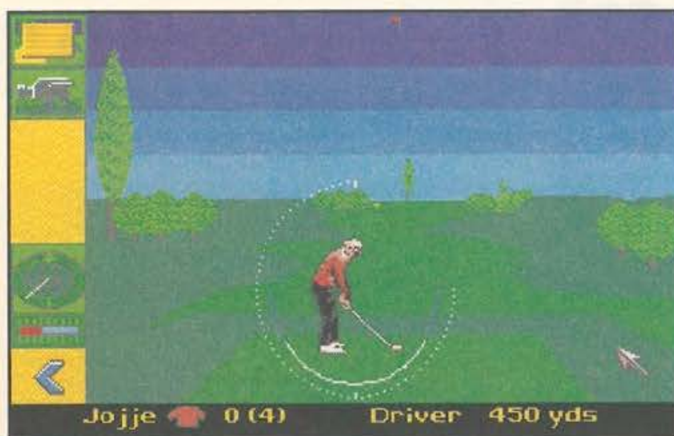
Som hos Amiga 500 och 600 är nätdelen extern. Det finns helt enkelt inte plast för en intern nätdel.

Mus- och joysticksporten har precis som hos Amiga 500 placerats på baksidan igen.

Som hos tidigare Amigamodeller går det att ansluta ytterligare diskettstationer till Amiga 1200.

Ljudutgångerna är de samma som hos tidigare Amigamodeller. Det är fortfarande 8-bitars stereoljud fördelat på fyra kanaler.

Kompositvideoutgången är som hos Amiga 600 i färg. Tidigare har det bara varit en monoutgång som gav en svart/vit bild. Färgkompositutgången gör att Amiga 1200 är idealisk för videoanvändare.




*Ett golfspel på en standard Amiga 500 med 32 färger.*




*Samma golfspel med 256 färger. En viss skillnad...*

# Så mycket bätte blir A1200-spel

**Kolla in de två spelbilderna ovan. Här kan ni själva se varför Amiga 1200 kan bli den ledande spelmaskinen.**

**Bilderna visar skillnaden mellan ett spel på en A500 med 32-färger och samma spel med 256 färger.**

Men Amiga 1200 ger inte bara fler färger än sin företrädare. Den kan också hantera grafik många gånger snabbare än både sin företrädare och en snabb PC. Och det är två viktiga faktorer som kan göra Amiga 1200 till den ledande speldatorn.

Frågan är dock om programhusen satsar på A1200?

Datormagazin har ringt runt till de ledande programhusen för att höra deras framtidsplaner för Commodores nya "värsting".

Två programhus som går i fronten för att göra spel som stöder A1200ans AGA-kretsar är Electronic Arts och Ocean.

Ocean släpper under januari-/februari nya versioner av **"Cool World"** och **"Lethal Weapon"**.

Electronic Arts lanserar en 1200-version av spelet **"Syndicate"** i april. Syndicate utvecklas just nu av programmakarna Bullfrog, som bland annat ligger bakom Populous I och II samt Powermonger.

Electronic Arts PR-chef Simon Jeffery är imponerad av A1200 kapacitet.

— Nu kan vi konvertera grafiken från Macintosh och PC till Amigan utan några större problem, säger Simon Jeffery. Möjligheten finns ju faktiskt nu att göra grafiken bättre på Amiga 1200 än PC eller Macintosh.

Microprose satte igång arbetet med en A1200-version av Civilization. PR-kampanjen var igång och t.o.m. annonser fanns i engelska Amiga-tidningar. Tyvärr har projektet lagts ner på grund av problem med programmeringen.

Vi får väl se om Microprose hinner lära sig att programmera Amiga 1200 innan nästa generation Amigor kommer.

I det stora är spelhusen väldigt nöjda med Amiga 1200 som maskin. Men allt pekar på att de ändå avvaktar. De vill först se om Amiga 1200 blir den förväntade försäljningssuccén.

Så ett tag får A1200-ägare nöja sig med de vanliga Amigaspelen.

**Johan Burén**

# Färgstarka nyttoprogram

**Häftiga färgstarka ritprogram till Amiga 1200.**

**Det är vad många programtillverkare planerar att utveckla, visar en rundringning som Datormagazin gjort.**

De flesta som går i tankarna att köpa en Amiga 1200 eller Amiga 4000 undrar naturligtvis hur det är med program till de nya maskinerna. Kommer de gamla programmen att fungera? Finns det program som stödjer de nya grafiklägen?

Den typen av program som har mest nytta av de nya grafiklägen är ritprogram.

Naturligtvis står Electronic Arts längst fram i kön med sitt Deluxe Paint. Precis nu släpps en version som kallas **"Deluxe Paint IV AGA"** som klarar av alla de nya grafiklägen inklusive HAM8 (262.000 färger). DeluxePaint får dock konkurrens från flera håll.

Digital Creations (DCTV) redan visat ett ritprogram för A1200 döpt till **"Brilliance"**.

Ett annat ritprogram för A1200 är **"PersonalPaint"** från det italienska företaget Clotando. Och även tyska bsc släpper ritprogrammet **"TruePaint"**.

Det är en AGA-versionen av 24-bitars ritprogrammet "VD-Paint" som finns till företagets FrameMaster-kort.

Karlberg & Karlberg arbetar just nu med att översätta TruePaint till svenska.

Ett annat program som stödjer AGA-grafik är **"ImageFX"** från GVP.

ImageFX är ett kombinerad rit- och bildbehandlingsprogram som stödjer alla AGA-lägen plus flera 24-bitars grafik-kort.

Listan över vad som är på gång i nyttoprogramväg till Amiga 1200 kan göras lång. Vi kommer naturligtvis att skriva mera om dessa produkter när de dyker upp.

**Peter Kerschbaumer**



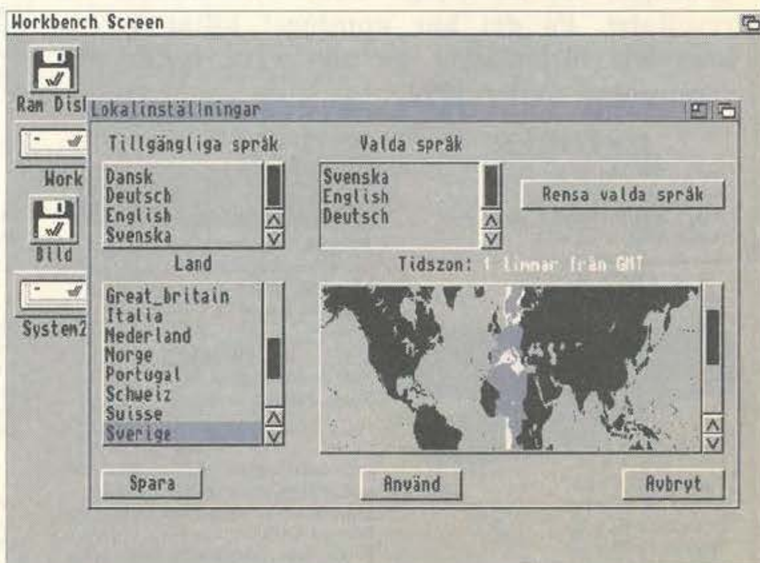

***True Paint-24 heter ett nytt häftigt ritprogram Amiga 1200.***

## Nya AmigaOS3.0 med Amiga 1200

# Helt på svenska!

**Amiga 1200 är inte bara snabbare och försedd med bättre grafik. Den levereras också med den nyaste versionen av operativsystemet, AmigaOS 3.0!**

**De viktigaste förbättringarna i AmigaOS 3.0 är stödet för den nya AGA-grafiken samt att den kommer helt på svenska!**




*I Prefs-programmet Locale kan man ställa in vilket språk systemet ska använda. Kartan visar i vilken tidszon man befinner sig.*

För närvarande levereras AmigaOS 3.0 bara till A1200 och A4000. Det är inte sagt något om även äldre Amigor kommer att kunna uppgraderas till OS 3.0.

För alla äldre Amigaägare är det istället mer aktuellt att uppgradera till AmigaOS 2.1 som just släppts i USA. Den viktigaste skillnaden mellan 3.0 och 2.1 gäller nämligen stödet för AGA-grafik. Och eftersom äldre Amigamodeller inte kan byggas om för AGA-grafiken så har de inte heller någon nytta av 3.0.

### Inbyggd anpassning

Om man jämför 3.0 med "gamla" OS 2.04 finns det några märkbara skillnader. Nya AmigaOS 3.0 har inbyggd anpassning för varje land. Det innebär att hela Workbenchen, alla program som följer med, alla systemdialogrutor etc kan vara på olika språk.

I ett nytt Prefs-program, *Locale*, ställer man in vilket språk man vill använda, vilket land och vilken tidszon man bor i.

Om man ställer in det för svenska förhållanden så blir inte bara systemet på svenska, utan även sådana saker som datumformat blir rätt (i USA skriver man år-dag-månad, medan vi i Sverige skriver år-månad-dag)

### Klarar PC-disketter

Än så länge är det bara Workbench-programmen och en del PD-program som utnyttjar den här möjligheten och automatiskt byter språk. Vi får dock hoppas på att flera program kommer göra det i framtiden.

Det kommersiella programmet *CrossDos* är numera en del av operativsystemet. Det gör att man kan läsa och skriva PC-formaterade disketter precis som om de vore Amiga-disketter.

Har man en vanlig DD-diskdrive (som i Amiga 1200) kan man bara använda 720KB-disketter, medan man med en HD-diskdrive (som i t.ex Amiga 4000) även kan använda 1.44MB disketter.

Genom en ny skrivardrivrutin kan man nu skriva ut direkt till laserskrivare med postscrfipt från vilket program som helst.

Det finns även ett speciellt Prefs-program för att ställa in hur PostScript-delen ska fungera.

### Mindre krångel

Många Amigaägare som skaffat sig hårddisk har säkert någon gång kommit i kontakt med filen "MountList" och tyckt att denna är krånglig att ändra i.

Denna fil är nu ett minne blott. Istället har man löst det på ett annat sätt. På systempartitionen finns det nu två lådor som heter *Devs* och *Storage*. I dessa lådor finns sedan lådor för *DataTypes*, *DOSDrivers*, *Keymaps*, *Monitors* och *Printers*.

I Devs ligger de filer och drivrutiner som man använder och i Storage ligger de man inte använder.

Vill man tex att datorn ska starta upp PC0: (så man kan använda PC-diskar) varje gång datorn startas, så drar man helt enkelt figuren för PC0 från Storage/DOSDrivers till Devs/DOSDrivers.

Rent allmänt har Workbench blivit snyggare och lättare att jobba med. En del "kosmetika" har även lagts till och en del gamla buggar har försvunnit.

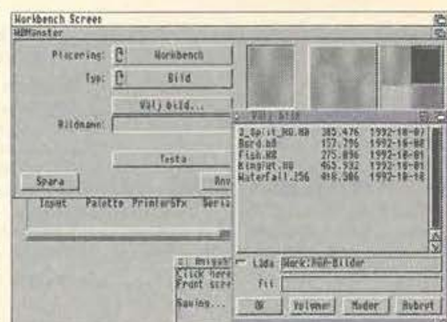
Exempelvis så kan man nu lägga hela bilder i bakgrunden av Workbench-fönster med AGA i hela 256 färger. Effekten är smått imponerande och rätt unik.

Allt som allt kommer OS 3.0 på sex disketter. Vill man utnyttja alla finesser så krävs det nästan att man har en hårddisk.

**Niklas Lindholm**




*Palette-editorn är omgjord för att klara 256 färger. Även sådant som vilka färger som ska användas var kan ställas in.*




*Nu kan man inte bara lägga mönster i bakgrunden av Workbench, utan hela bilder i upp till 256 färger.*

# HÄR HITTAR DU ALLA

**1992 bjöd på en enorm mängd spännande nyheter, både på mjuk- och hårdvarufronten. Datormagazins testredaktörer fick jobba som galningar för att hänga med. Och här ser du resultatet. På det här uppslaget hittar du en komplett förteckning av alla våra tester och recensioner under 1992.**

## DATORER

Amiga 500 Plus, nr 1, s 15
Amiga 600, nr 7, s 31
Amiga 600HD Hardpack, nr 14, s 16
Amiga 4000, nr 18, s 24

## AMIGA

## PROGRAM

### DATAREGISTER

A-Fakt, nr 15, s 28
Bok 3.2, nr 4, s 26
Faktura, nr 21, s 22
Infofile, nr 12, s 19
ProCalc, nr 16, s 22
Register, nr 21, s 22
SBPro, nr 12, s 17

### DESKTOP PUBLISHING

Font Designer, nr 17, s 23

### GRAFIK

3D Construction Kit, nr 11, s 21
3D Professional, nr 1, s 31
Draw 4D Pro, nr 13, s 16
DynaCADD, nr 2, s 29
Graphics Workshop, nr 17, s18
Imagine 2.0, nr 12, s 31
Makepath, nr 10, s 18
Race Trace, nr 5, s 10
Scenery Animator, nr 15, s 25
Space Fonts, nr 1, s41
Terraform, nr 10, s 19
TV-Paint, nr 14, s 23
Vista Pro, nr 10, s 16

### KOPIERINGSPROGRAM

AmiBack 2.0, nr 17, s 26
AmiBack, nr 2, s 19

### MULTIMEDIA

Scala 2.0, nr 20, s 16
Scala 500, nr 3, s 16

### MUSIK

AudioMaster 4, nr 8, s 30
Audition 4, nr 8, s 31
Creativity Kit, nr 17, s 22
Dr T's X-OR 1.3b, nr 17, s 19
Dr T's X-OR, nr 3, s 26
Patchmeister, nr 21, s 23
Pro Studio Kit, nr 17, s 22
Superjam, nr 6, s 18

### ORDBEHANDLING

Final Copy II, nr 21, s26
Jämförelse (QuickWrite, Personal Write, ProWrite, WordWorth, TransWrite, Protext), nr 4, s 17
Kindwords 3, nr 19, s 33
Personal Write, nr 2, s 21
Protext, nr 2, s 20

### PROGRAMMERING

AMOS Professional, nr 22, s 19
Cape 68k, nr 8, s 32
DevPac, nr 8, s 32
DSM, nr 17, s 33
Easy Amos, nr 11, s 31
GCC, nr 20, s 32
HiSpeed Pascal, nr 14, s 14
InovaTools 2.0, nr 11, s 22
Macro 68, nr 1, s 46
Sprite Ed Pro, nr 21, s 34

### VIDEO

AST Junior, nr 20, s 19
Video Director, nr 7, s 18

### ÖVRIGT

F/C Aerochopper (Flygsimulator för modellflygplan), nr 3, s 15
GigaMem (virtuellt minne), nr 17, s 24
Migraph OCR, nr 18, s 17
Power Print (skrivarrutiner för AMax II+), nr 15, s 22
Secure (program för kryptering dina filer), nr 22, s 26
Scanread (OCR-program), nr 14, s 33
TurboPrint (ersättning för WB:s skrivarrutiner), nr 9, s 15

## HÅRDVARA

### CARTRIDGES

Action Gear, nr 15, s 23
Amiga Action Replay III, nr 2, s 35

### DIGITIZERS

Complete Colour Solution, nr 3, s 18
VLab, nr 17, s 16

### EMULATORER

A-Max II+, nr 15, s18
Apple System 7.0, nr 15, s 17
AT-Once Plus, nr 13, s 23
GVP/PC 286, nr 13, s 22

### GRAFIKKORT

AVideo 24, nr 14, s 22
Coirmaster 12, nr 2, s 26
Impact Vision 24, nr 1, s 42

### HÅRDDISKAR/ KONTROLLERKORT

Evolution, nr 14, s 11
Grandslam, nr 2, s 16
Jämförelsetest av hårddiskar till A500, Grandslam. Novia, TrumpCard 500, GVP A500HD, TrumpCard AT, Rochard, Multi Evolution, TrumpCard Pro, Oktagon 508, Supra 500XP, Protar 500HD, A590, nr 5, s 18
Oktagon, nr 2, s 17
SyQuest, nr 13, s 14

### JOYSTICKS

Analoga joysticks, jämförelsetest av Ergostick, Tac 1+, Mach 1+, Mach III, Kraft Thunderstick, Analog Xtra, Merlin, Analog Edge, Analog Plus, Flightstick, nr 14, s 58
Mousestick, nr 17, s 19
Trackballs, jämförelsetest av Datic, Crystal, Rollermouse, nr 21, s 28
Årets stora joysticktest, nr 22, s 58

### MIDI

Miracle Piano Teaching System, nr 6, s 24
Pro MIDI, nr 22, s 22
Studio 16 AD1012, nr 16, s 17

### MINNESKORT

DKB 2632, nr 16, s 18

### MODEM

Faxmodem, jämförelsetest av GVC, SupraFaxModem, USR Sporster, nr 20, s 20

### SAMPLERS

AMAS 2, nr 22, s 22
Digital Sound Studio, nr 6, s 24
Maestro, nr 6, s 26
Sound Engineer, nr 16, s 18
Sound Master, nr 14, s 26
Stereo Master, nr 6, s 25

### SKRIVARE

Jämförelsetest av 9 skrivare, Star LC 200, Star LC 24, Star LC 20, Seikosha SP-1900, Seikosha SL 92, Fujitsu DL900, Fujitsu DL1100, Starjet SJ 48, BJ10ex, nr 9 s 23
Sketchmate, nr 9 s 25

### TURBOKORT

Blizzard, nr 13, s 26
Jämförelsetest av VXL, A530, Mega Midget Racer, A2630, G-Force-030, PPS 040/2000, G-Force-040/2000, Fusion Forty, Mercury, G-Force-040/3000, nr 19, s 17

### VIDEO

DCTV, nr 1, s 39
RGB Converter, nr 21, s 19
RocGen, nr 7, s 21

### ÖVRIGT

Airlink, nr 13, s 24
Alfascan, nr 16, s 19
Flickerfree Video 2, nr 15, s 17
Genetizer, nr 15, s 27
Interndrive A500, nr 16, s 24
Juniorprommer, nr 2, s 38
MultifaceCard, nr 8, s 23
Scanking, nr 14, s 32
Securekey, nr 16, s 24
Sound Enhancer, nr 17, s 19
Sound Enhancer, nr 2, s 26
Video Backup System, nr 2, s 18

## BÖCKER

Amiga Hardware Reference Manual, nr 4, s 29
AmigaDOS Inside & Out, nr 20, s 45
Jag älskat dataspel, nr 22, s 17
RKM Devices, nr 4, s 29
RKM Includes & Autodocs, nr 4, s 29
RKM Libraries, nr 20, s 45
Understanding Imagine, nr 17, s 32

## SPEL

4D Sports Boxing (76%), nr 1, s 65
4D Sports Driving (91%), nr 5, s 58
7 Colors (71%), nr 3, s 57
A.G.E (79%), nr 6, s 58
Addams Family (70%), nr 12, s 58
Agony (80%), nr 10, s 63
Air Bucks (35%), nr 16, s 58
Air Support (67%), nr 19, s 63
Airbus A320 (86%), nr 7, s 65
Alcatraz (70%), nr 8, s 53
Alien Storm (28%), nr 2, s 58
Another World (92%), nr 3, s 64
Aquaventura (72%), nr 12, s 53
Archer Maclean's Pool (84%), nr 20, s 59
Ashes of Empire (69%), nr 17, s 73
Assassin (87%), nr 21, s 68
Barbarian II (84%), nr 4, s 52
Battle Isle (80%), nr 2, s 57
Birds of Prey (70%), nr 4, s 57
Black Crypt (98%), nr 9, s 56
Bonanza Brothers (75%), nr 8 s 55
Bravo Romeo Delta (30%), nr 11, s 53
California Games II (60%), nr 15, s 66
Campaign (65%), nr 21, s 64
Cardinal of the Kremlin (40%), nr 1, s 64
Carl Lewis Challange (49%), nr 15, s 65
Castle of dr Brain (45%), nr 12, s 63
Castles (82%), nr 7, s 56
Celtic Legends (63%), nr 5, s 53
Cisco Heart (30%), nr 2, s 64
Civilization (99%), nr 13, s 62
Conflict Korea (85%), nr 12, s 63
Covergirl Strippoker (50%), nr 10, s 55
Covert Action (80%), nr 11, s 57
Crime City (82%), nr 5, s 54
D/Generation (93%), nr 14, s 65
Dark Queen of Krynn (82%), nr 14, s 71
Deathbringer (63%), nr 2, s 58
Devious Design (80%), nr 2, s 65
Die Hard 2 (74%), nr 12, s 58
Discovery (82%), nr 13, s 71
Dojo Dan (81%), nr 14, s 66
Doodlebug (70%), nr 21, s 73
Double Dragon 3 (55%), nr 2, s 55
Dune (81%), nr 15, s 71
Dynablaster (60%), nr 15, s 66
Elvira II (90%), nr 7, s 64
Epic (74%), nr 13, s 72
European Championship 1992 (35%), nr 13, s 60
European Football Champ (55%), nr 13, s 60
Eye of the beholder (98%), nr 10, s 64
Fantastic Voyage (78%), nr 2, s 52
Fighter Command (35%), nr 2, s 55
Final Blow (61%), nr 1, s 64
Fire & Ice (91%), nr 15, s 72
Fllor 13 (30%), nr 16, s 71
Formula 1 Grand prix (97%), nr 5, s 64
Gateway to the Savage Frontier (72%), nr 9, s 58
Global Effect (92%), nr 12, s 56
Goblins (64%), nr 6, s 55
Godfather (30%), nr 3, s 63
Great Napoleonic Battles (10%), nr 5, s 53
Guy Spy (75%), nr 14, s 62
Harlequin (70%), nr 7, s 55
Harpoon (97%), nr 9, s 64
Heart of China (75%), nr 4, s 56
Heimdall (85%), nr 5, s 52
Hook (50%), nr 14, s 71
Hudson Hawk (83%), nr 4, s 53
Humans (55%), nr 22, s 66
Hägar the horrible (49%), nr 18, s 59
Indy Heat (65%), nr 10, s 57
International Sports Challange (35%), nr 15, s 65
Jaguar XJ 220 (93%), nr 12, s 54

# VÅRA TESTER 1992

James Pond's aquatic games (75%), nr 19, s 59
John Madden Football (75%), nr 11, 53
Kid Gloves 2 (75%), nr 2, s 63
Knightmare (74%), nr 6, s 58
Knights of the Sky (93%), nr 1, s 59
Larry 1 (81%), nr 8, s 64
Larry 5 (67%), nr 8, s 65
Leander (87%), nr 5, s 63
Leeds United Champions (10%), nr 22, s 71
Legend (91%), nr 11, s 52
Links (90%), nr 12, s 55
Liverpool (75%), nr 16, s 66
Lord of the Rings (87%), nr 1, s 66
Lotus 3 (94%), nr 19, s 60
Lure of the Temptress (84%), nr 14, s 72
Mega Twins (69%), nr 6, s 55
Megafortress (88%), nr 14, s 60
Megatraveller 2 (49%), nr 15, s 63
Microprose Golf (81%), nr 8, s 63
Might & Magic (95%), nr 11, s 65
Monkey Island 2 (98%), nr 12, s 64
Moonstone (69%), nr 2, s 53
Myth (55%), nr 13, s 65
No greater glory (91%), nr 20, s 63
Nova 9 (87%), nr 19, s 71
Oh no! More lemmings (95%), nr 5, s 57
Omar Sharif's Bridge (82%), nr 16, s 71
Ork (79%), nr 8, s 55
Pacific Islands (77%), nr 11, s 55
Panzer Battles (93%), nr 6, s 65
Parasol Stars (60%), nr 11, s 55
Perfect General (90%), nr, s 54
Pinball Dreams (98%), nr 6, s 57
Pinball Fantasies (98%), nr 19, s 66
Pitfighter (71%), nr 1, s 58
Plan 9 from outer space (42%), nr 18, s 61
Police Quest 3 (95%), nr 10, s 52
Pools of darkness (91%), nr 10, s 55
Populous 2 (98%), nr 3, s 58
Populous 2 - The challange games (91%), nr 21, s 72
Populous World Editor (50%), nr 3, s 52
Powermonger (49%), nr 3, s 57
Premiere (95%), nr 16, s 62
Proflight (90%), nr 6, s 64
Project-X (90%), nr 9, s 63
Push Over (94%), nr 13, s 66
Race Drivin' (38%), nr 10, s 57
Realms (95%), nr 6, s 53
Red Zone (54%), nr 17, s 66
Risky Woods (73%), nr 14, s 63
Robin Hood - Conquest of the longbow (90%), nr 16, s 72
Robocop 3 (92%), nr 4, s 58
Robosport (90%), nr 22, s 62
Roger Rabbit - Hare Rasing Havoc (96%), nr 7, s 58
Sensible Soccer (92%), nr 13, s 61
Shadow of the Beast 3 (85%), nr 18, s 60
Shadowlands (70%), nr 9, s 53
Shuttle (58%), nr 20, s 61
Silly Putty (64%), nr 19, s 62
Sim Earth (88%), nr 15, s 60
SimAnt (93%), nr 10, s 54
Simpsons (81%), nr 1, s 73
Smash TV (52%), nr 3, s 52
Space 1889 (85%), nr 5, s 63
Space Ace II (90%), nr 4, s 55
Space Crusade (84%), nr 11, s 63
Space Gun (85%), nr 9, s 58
Space Quest 1 (40%), nr 13, s 66
Space Quest 4 (86%), nr 7, s 63
Special Forces (65%), nr 9, s 55
Spoils of war (65%), nr 18, s 65
Steel Empire (69%), nr 11, s 56
Striker (84%), nr 16, s 66
Super Tetris (75%), nr 14, s 66
Suspicious Cargo (69%), nr 4, s 53
Sword of Honour (75%), nr 13, s 71
The cool croc twins (73%), nr 13, s 65
The Games (70%), nr 15, s 64
The legend of Kyrandia (92%), nr 21, s 69
The Lost Treasures if Infocom, nr 16, s 60
The Manager (82%), nr 11, s 56
Third Reich (55%), nr 8, s 56
Top Banana (75%), nr 6, s 64
Tracon II (58%), nr 22, s 65
Troddlers (91%), nr 21, s 74
Ultima 6 (60%), nr 7, s 55
Venegance of Excalibur (64%), nr 10, s 58
Video Kid (41%), nr 5, 57
Volfied (69%), nr 2, s 64
Wayne Gretzky Hockey 2 (86%), nr 3, s 53
Ween - the prophecy (51%), nr 22, s 74
Wild West World (69%), nr 8, s 57
Wild Wheels (58%), nr 3, s 55
Willy Beamish (96%), nr 4, s 64
Wizardry VI (72%), nr 13, s 59
Wizkid (79%), nr 18, s 71
Wolf Child (80%), nr 6, s 63
Wrestle Mania (68%), nr 4, s 52
Zool (90%), nr 18, s 66

## C64 / C128

### NYTTOPROGRAM OCH TILLBEHÖR

Fun Graphics Machine, nr 21, s 50
Gateway, nr 1, s 48
Gnome Kit, nr 13, s 47
Graphic Bundle, nr 15, s 47
Handyscanner, nr 7, s 43
Keydos, nr 14, s 42
Magic Formel 2.0, nr 16, s 42
Novasampler, nr 12, s 38
Protolink 128, nr 9, s 43
Prototerm 128, nr 9, s 42
Super 81/64, Super 81/128, nr 18, s 44
Super Snapshot V5.2, nr 19, s 47
Turbo Master, nr 18, s 45
Ultimate Drive DD-001, nr 11, s 42

### SPEL

Hudson Hawk (87%), nr 4, s 53
Pitfighter (63%), nr 1, s 58
World Cup Rugby (50%), nr 1, s 71

## PC-SPEL

Amazon (2), nr 21, s 82
Areas of the Pacific (3), nr 13, s 74
ATAC (4), nr 20, s 71
B17 Flying fortress (4), nr 18, s 72
Conan - the Cimmerian (4), nr 5, s 66
Crusades of the dark savant (3), nr 20, s 72
Dark half (1), nr 20, s 66
Dark Seed (2), nr 15, s 73
Darklands (3), nr 17, s 71
Eco Quest (4,5), nr 8, s 66
Eye of the beholder 2 (5), nr 3, s 66
Free D.C. (2), nr 12, s 66
Gateway (4), nr 15, s 74
Heroes of the 357th (3), nr 20, s 74
Indiana Jones (4), nr 12, s 73
Kings Quest VI (3), nr 21, s 79
Laura Bow 2 - The dagger of Amon Ra (4), nr 16, s 74
Legend of Myra (4), nr 19, s 61
Lost files of Sherlock Holmes (3), nr 19, s 72
Martian Memorandum (3) nr 2, s 66
Might & Magic IV (4), nr 22, s 72
Monkey Island 2 (4), nr 2, s 66
Planet's Edge (3) nr 12, s 66
Prophecy of the shadow (4), nr 14, s 74
Quest for glory III (4), nr 19, s 74
Rampart (4), nr 16, s 73
Rocketeer (3), nr 7, s 66
Siege (4), nr 17, s 74
Terminator (4), nr 6, s 66
The summoning (3), nr 18, s 74
Two Towers (4), nr 14, s 73
Ultima 7 (3), nr 11, s 66
Wing Commander 2 (4), nr 1, s 74



# Så beställer du kopior av våra testartiklar

**Har du missat någon av alla våra tester eller spelrecensioner under 1992? Lugn i stormen, nu har du chansen att reparera ditt misstag.**
**Så här gör du för att beställa en kopia av en artikel!**

Först måste du leta fram vilket i vilket nummer och på vilken sida artikeln publicerades.

Därefter fyller du i en postgirotalong som exemplet till höger visar. Texta noga.

Tyvärr måste vi ta betalt för kopior av tester för att täcka porto och kopieringskostnad.

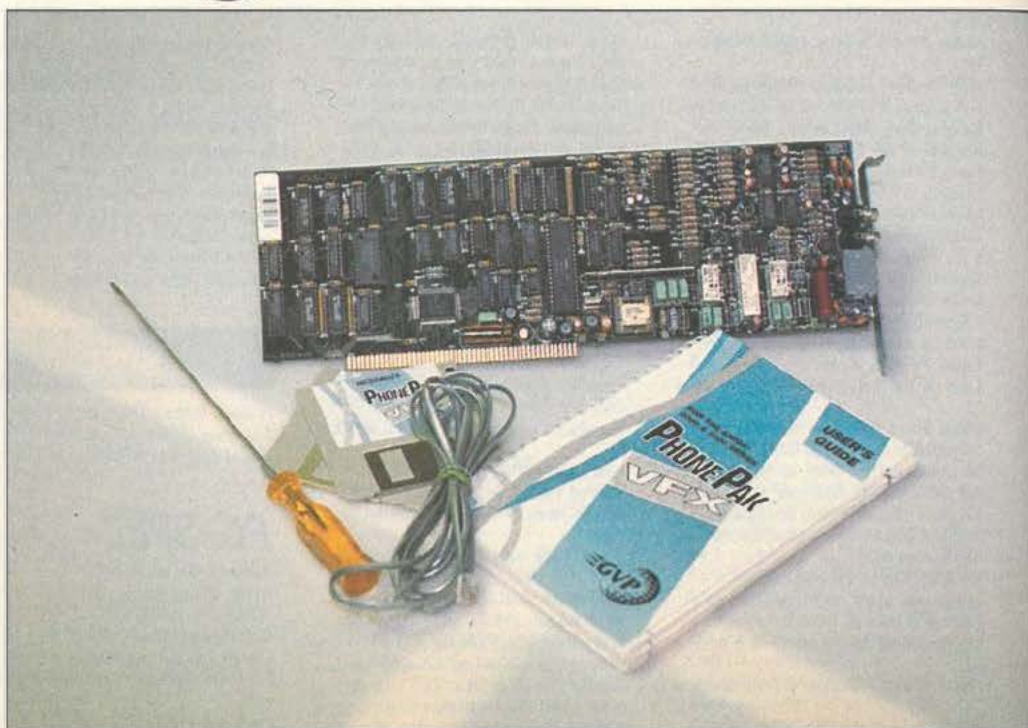
En A4:a-kopia kostar 15 kronor, följande kopior kostar 10 kr. Om en test omfattar exempelvis två sidor kostar den alltså 25 kr.

POSTGIROT SVERIGE
INBETALNING / GIRERING A
Beställning av artikelkopior
Test av VLab, nr 17-92 s16-17
Recension av Pinball Dreams, nr 6-92 s57
Summa 3 sidor, 35 kr
580715 — 1
Br. Lindströms Förlag
Nisse Persson
Nilsgatan 1
123 45 Nilstorp
35 -

Pengarna betalas in till Bröderna Lindströms förlags AB, Pg. 58 07 15 - 1. Glöm inte att ange ditt eget namn samt adress.

# Låt Amigan ta hand

**Låt Amigan svara i telefon, ta emot faxar och lämna meddelanden. Med GVP:s PhonePak gör du din Amiga 2000/3000 till en riktig informationscentral.**
**Vi har testat om PhonePak kan ersätta telefonsvarare och faxapparat.**




*Förvandla din Amiga till ett fullfjädrat kommunikationscentrum som tar dina samtal, skickar och tar emot faxmeddelanden. Eller varför inte öppna en egen 071-tjänst? Möjligheterna är nästan obegränsade.*

Det amerikanska företaget GVP har kommit med många spännande tillbehör inom hårdvaruområdet för Amiga-ägare. PhonePak är ett kort för ägare av A2000, A3000 eller A4000 som vill använda Amigan i lite mera professionellt syfte.

Från början var kortet tänkt som en avancerad telefonsvarare, men under utvecklingsarbetet kom det krav på att den även skulle klara av att sända och ta emot fax.

Telefonsvararen i Phonepak är den häftigaste delen i hela paketet.

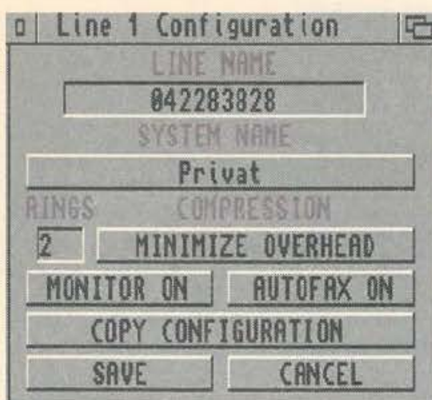
Här finns möjligheter att lägga upp hela banker med meddelanden. Man kan skapa ett stort antal "brevlådor", privata eller öppna, dit folk kan ringa och lämna eller hämta meddelanden. Man kan nästan kalla det för en talande BBS.

Med hjälp av "lokaltelefonen" kan man prata in ett meddelande som spelas upp när någon ringer. Det blir dock betydligt bättre ljud om man använder en vanlig sampler för att spela in meddelanden. PhonePak klarar av ljudet betydligt bättre än vad telefonlurens mikrofon kan prestera.

Har man modem så blir det ingen konflikt där heller. Man kan bland annat ställa hur många ringsignaler som ska gå fram innan PhonePak svarar.

## Dela telefonen

Har man en liten firma som man driver hemifrån, kan man även låta PhonePak skilja ut de meddelanden som är till firman från meddelanden till familjen.




*Konfigureringsfönster för Lineman. Här sätter man upp hur PhonePak ska bete sig vid uppringning.*

Meddelanden lagras i realtid på hårddisken, vilket innebär att programmet inte utnyttjar mycket RAM-minne. (Däremot kan hårddisken bli nedlusad med meddelanden om man inte rensar den med jämna mellanrum).

Det finns även en mängd systemmeddelanden för olika fel som kan uppstå. Dessa är förinspelade på engelska men kan lätt bytas ut mot dina egna meddelanden. Till exempel om PhonePak inte uppfattade en siffra, så finns det ett felmeddelande för det.

## Bättre fax än normal

Den mindre delen av PhonePak-systemet är fax-delen. Den utgörs av en 9600 bps sänd/mottag-fax. Det fax som man tar emot, håller klart högre kvalitet än vanliga faxmaskiner. Det finns två upplösningar för fax. "Normal" som är på 200 x 100 dpi och "Fin" på 200 x 200 dpi.

Skämstorleken på ett mottaget fax ligger på 640 pixels bredd (HiRes) för normal och 1280 för fin. Normalupplösning (HiRes) ger bättre kvalitet än en vanlig faxmaskin. En bild i normalupplösningen är det inga problem med. Vill man använda den högre upplösningen så tar det dubbelt så lång tid och tar mycket mer chip-minne (minst 1 MByte). Kvalitén i normalläget räcker dock alla gånger.

Filstorleken för ett fax blir ca 20-25 Kbyte per sida. Har man 10 MByte ledigt på sin hårddisk så räcker det i alla fall för ca 400 faxsidor. Inkomna fax kan man spara som en vanlig Amiga-bild. Man kan skriva ut faxet direkt från PhonePak-programmet och kommer faxet in upp och ned kan man även vända på det i programmet.

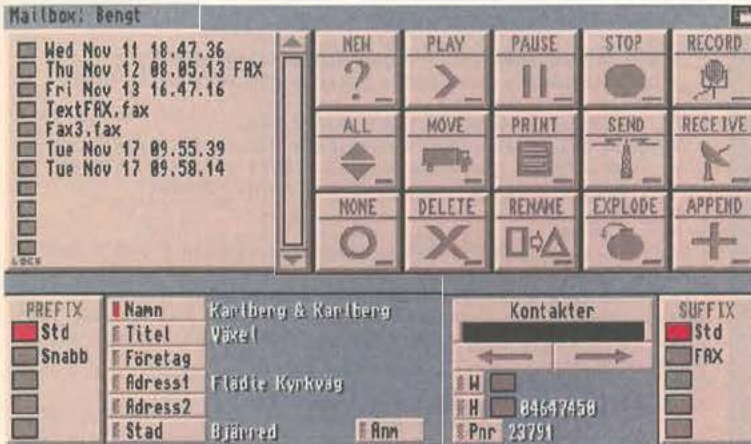
## Två sätt att skicka fax

Det är enkelt att skicka ett fax med PhonePak. Det kan göras på två sätt. Antingen låter man PhonePaks faxprogram omvandla en ASCII-textfil eller en IFF-bild till en faxfil. Som sedan kan skickas iväg direkt.

Alternativ två är att välja PhonePaks skrivar-rutin "PPakFax" i "preferences". Skriver man sedan ut från ett ordbehandlings-, ett DTP- eller ett ritprogram omdirigeras utskriften automatiskt till en fax-fil. På det sättet kan man få ihop rätt snygga faxar med olika typsnitt och bilder i. Nackdelen är att man får hålla på med att byta printerrutin om man vill skriva ut till en skrivare ***(det är dock lätt fixat om man har AmigaDOS 2.xx /red.anm).***

Det går även bra att ringa upp PhonePak-datorn utifrån och hämta ett fax. Det kräver dock att man ringer från en

# om faxar och samtal




*Skärmen för PhonePak som används för 'städning' i de olika katalogerna, skötsel av databasen och varifrån man även kan skicka och ta emot fax manuellt.*




*Kalendern för automatisk uppstart av önskade händelser i PhonePak*

annan fax-apparat som har en vanlig telefonlur. När man ringer upp sin Amiga letar den igenom alla meddelanden och fax som har kommit in. Stöter PhonePak på ett fax talar den om detta. Därefter kan man "markera" de fax man vill ha översända, resten sköter programmet.

## Många finesser

I PhonePak finns också en enklare databas där man kan lagra namn, adresser och telefonnummer. Databasen kan man sedan använda för att låta PhonePak ringa upp åt sig.

Vidare finns en kalender som klarar av att dra igång PhonePak vid olika tidpunkter. Man kan exempelvis mata in att ett fax ska skickas vid midnatt den 31 december till någon. Kalendern tar hand om allt automatiskt, ringer upp, skickar faxet och bryter kontakten.

Slutligen finns programmet LineMan som gör att PhonePak inte stör det vanliga telefonerandet.

LineMan jobbar i bakgrunden och lyfter på luren åt dig, kontrollerar om det är ett fax eller en person i andra änden. Är det ett fax, så tas detta emot automatiskt och sedan kopplas linjen ned. I annat fall startar den det meddelande man lagt in i huvudkatalogen, såvida man inte själv lyfter på luren.

Bruksanvisningen är ett absolut måste när det handlar om en så komplex "maskin" som PhonePak. Utan att läsa i den kommer man inte ens igång. Den innehåller också många olika exempel som hjälper en. Det går inte att kasta sig över det mest avancerade exemplet direkt, utan man måste börja från början. I de svårare exemplen förutsätts nämligen att man redan testat de enklare.

Tyvärr saknas en snabbreferens i handboken, men för övrigt är den tydlig och förklarande.

## Knepig att installera

Ska man installera detta fulllängdskort själv, så får man vara ganska duktig med skruvmejsel och inte helt okunnig inom elektronik.

PhonePak är byggt för USA-marknaden. Detta innebär att endast två trådar av de fyra som finns i svenska teleledningarna används. Här krävs en del omkopplingar för att PhonePak ska fungera. Karlberg & Karlberg, den svenska importören, kommer att skicka med utförliga instruktioner på svenska om hur kopplar om telefonledningen.

## Sammanfattning

För den som använder telefonen mycket eller om flera använder samma telefon så är PhonePak ett verkligt lyckat alternativ. Rätt uppsatt kan man faktiskt föra en ganska avancerad dialog med datorn med hjälp av siffertangenterna på telefonen. Programmen har fungerat utan problem under hela testperioden.

Detta är en mycket intressant produkt för egenföretagare (och även andra som inte vill eller har tid att svara i telefon).

**Bengt Dahlström**

**FAKTARUTA**

**BAUD** *anger hur många bitar som skickas per sekund. Ett annat uttryck för samma sak är bps (bits per second). När man talar om modems hastighet räknar man vanligen med att ett tecken är ca 10 bits. I fax skickas information om den avlästa punkten är ljus eller mörk (1 eller 0).*

**DPI** *dots per inch. Upplösning av en bild i antal punkter per tum. Den normala inställningen för faxmaskiner ligger på 200x100 dpi.*

**FAX** *en förvanskning av faksimil som betyder "detaljtrogen avbild". En apparat som läser av ett papper och gör om ljusa och mörka detaljer på pappret till ettor och nollor. Dessa skickas sedan över telenätet till en likadan mottagare som i sin tur ritar de mörka detaljerna på ett ljust papper, beroende på om det är en etta eller en nolla som den tar emot. FAXpapper kan också vara värmekänsligt så att de mörka detaljerna "bränns in" i pappret.*

**IFF** *Interchangeable File Format. En Amiga-standard som talar om hur bilder och ljud skall lagras, så att olika program skall kunna använda samma filer. Det finns fyra olika typer: ILBM som är rasterbilder, ANIM för animationer, SMUS till 'konstgjord' musik och 8SVX som är 8-bits samplat ljud.*

**MULTITASKING** *innebär att flera program kan arbeta samtidigt utan att de stör eller påverkar varandra.*

**PIXELS** *är en omskrivning av picture elements. Innebär detsamma som DPI, men används när man talar om skärmens upplösning.*

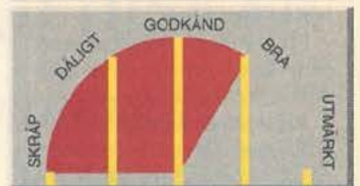
**SAMPLER** *Utrusning som läser in ljud från mikrofon eller annan ljudkälla och gör om det till digital information.*

*FOTNOT*

***PhonePak Testades i en Amiga 2000. För att få PhonePak att fungera i en Amiga 3000 måste man installera ett 16-bitars minneskort i den (minneskort som säljs till Amiga 2000). Detta har ingenting med programvaran att göra. Det är helt och hållet ett hårdvaruproblem. Enligt GVP beror det på ett fel i DMA-hanteringen i Amiga 3000.***

***16-bitars minneskort med 2 MByte minne kostar idag mellan 1500 och 2000 kronor.***

**PhonePak VFX**





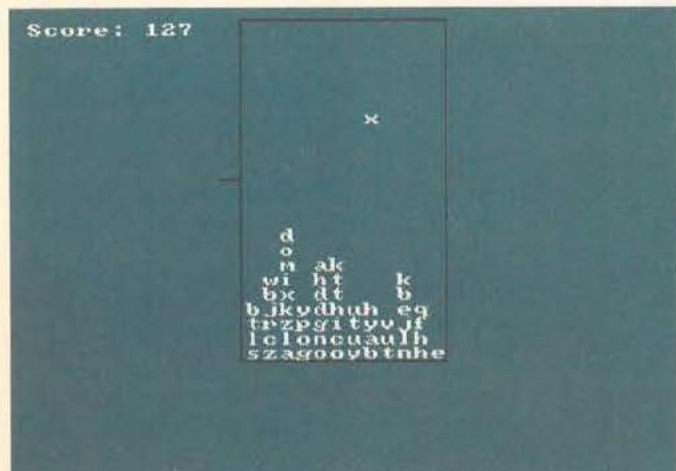


+ Mycket bra kvalitet på faxbilder. Stabilt program.

− Svår att installera.

| | |
|---|---|
| Utrustningskrav: | A2000/A3000 med minst 2Mb +hårddisk |
| Dokumentation: | Engelsk |
| Pris: | 4.995 kr |
| Kopieringsskydd: | Nej |
| Tillverkare: | GVP |
| Rec.ex. från: | Karlberg&Karlberg |
| Tel: | 046 - 474 50. |

# ALFA SPEED CHECK i AMOS




*Så här ska skärmen se ut när man knappat in programlistningen till höger korrekt. Sedan är det bara att börja spela. När en bokstav börjar trilla ner från ovan gäller det att snabbt trycka ner rätt tangent.*

ALFA SPEED CHECK lämpar sig utmärkt för alla nybörjare. Det är kort och går snabbt att knappa in.

Spelet går ut på att se vilken bokstav som faller och snabbt trycka ner den tangenten. Ju längre man håller på, desto fortare går det.

När en bokstavskolumn når upp till mitten är spelet slut och man får börja om från början igen.

Programmet fungerar med både Easy Amos, Amos och Amos Professional.

***Peter Hammarfeldt*** i Stallarholmen får ett presentkort på 200 kronor som tack.

```
Rem AlphaSpeedCheck / Peter Hammarfeldt 1992
Dim E(25,24) : Curs Off : Palette $88,$FFF,$0
Do
  Cls 0 : C=2 : D=1 : L=0 : F=0 : G=5
  For J=0 To 25 : For K=0 To 24 : E(J,K)=0 : Next : Next
  Ink 2 : Box 110,6 To 208,192 : Draw 100,93 To 110,93
  Paper 0 : Pen 1 : Locate 1,1 : Print "Score:"
  Do
    If D=1
      A=Int(Rnd(25))+97 : B=Int(Rnd(11))+14 : F=0 : D=0
    End If
    Locate B,C : Print Chr$(A) : Locate B,C-1 : Print " "
    C=C+1 : If C=24 Then E(B,C)=1 : C=2 : D=1 : Clear Key
    If E(B,C+1)=1 Then E(B,C)=1 : C=2 : D=1 : Clear Key
    If F<>1
      A$=Inkey$
      If A$<>Chr$(A) : F=1 : End If
      If A$="" : F=0 : End If
      If A$=Chr$(A)
        If C<22
          Locate B,C+1 : Print " " : E(B,C+1)=0
          Locate B,C+2 : Print " " : E(B,C+2)=0
          E(B,C+3)=0
        End If
        Locate B,C-1 : Print " " : E(B,C)=0
        L=L+1 : Locate 7,1 : Print L : Boom : C=2 : D=1
      End If
    End If
    G=8-Int(L/20)+1 : If G<1 Then G=1
    H=H+1 : If H=25 Then H=10
    If E(H,12)=1
      Locate 1,5 : Print "Game Over" : Wait Key : Exit
    End If
    Wait G
  Loop
Loop
```

AMOS



med Mac Larsson

Adressen hit är:
Datormagazin
AMOS-sidan
Box 125 47
102 29 Stockholm

# MIN AMOS-FRÅGA

## Easy Amos-undringar

*Jag har några frågor om Easy Amos. Fungerar de program ni har i Amosskolan till Easy Amos, förutsatt att man inte använder kommandon som Easy Amos saknar?*

*Jag undrar också om program som man gör med Easy Amos även med vanliga Amos?*

*Kan man använda de BOBs man ritar i "BOB EDITOR" i Easy Amos till Amos? Går det att köra Easy Amos-program utan Easy Amos?*

**Amos Persson, Gammtjärn**

Skillnaden mellan Amos och Easy Amos är att Easy Amos är mer lättanvänt, men saknar en del kommandon och funktioner. Undviker man dessa kommandon går det bra att köra Easy Amos-program under Amos och vice versa.

Datafilerna är också kompatibla, så det finns inget som hindrar att man ritar sina BOBs i Easy Amos och använder de i Amos.

Tyvärr kan man inte köra Easy Amos-program utan Easy Amos. Det kan man bara göra med vanliga Amos. Då använder man en version av Amos utan editor eller så kompilerar sitt program.

## Å, Ä och Ö-problem

*Hur får man skrivaren att skriva ut å, ä och ö?*

**Johan Käll**

Orsaken är en felkonfigurering i AMOS konfigurationsfil. Du måste därför först göra en liten ändring i denna för att det ska fungera.

Börja med att starta AMOS konfigureringsprogram och välj `'Port Names'` i 'Set'-menyn. Där ändrar du texten `'Par:'` till `'Prt:'` och `'Aux:'` till `'Ser:'`. Sen ska det fungera utan problem.

# AMOS-FÖRENINGAR

**NORRBOTTNISKA AMOSKLUBBEN.**

Patrik Winterqvist i Åsele driver Norrbottniska Amosklubben och erbjuder för 150 kr/år följande: Medlemsdiskett och klubbtidning 12 gånger per år, frågeservice och tillgång till klubbens BBS. Mer info kan fås genom ett brev till: Patrik Winterqvist, Gafsele 574, 910 60 Åsele.

**EXTREME POWER.**

Gruppen Extreme Power skriver äventyrs- och strategispel, och söker fler coders, grafiker och musiker.

Intresserade kan skriva till: Mattias Nordström, Hjortronstigen 1B, 571 37 Nässjö.

**CHUBBERS.**

Gillar man techno, hip-hop och grafitti så kan man skriva till gruppen Chubbers.

De söker fler medlemmar för att skriva ännu bättre demos. Adressen är "Chubbers", Martin Arenroth, Storeken Funbo, 755 97 Uppsala.

**SKRIV TILL OSS!**

***Har du också en förening så skriv till Datormagazins AMOS-sida, adressen finns i***

AMIGA

# PD, SW, FD – vad är det?

**Public Domain, Shareware, Giftware, Fritt Distribuerbart. Känns namnen igen? Säkert, men vad betyder de, egentligen? Datormagazin reder ut begreppen.**

Man behöver faktiskt inte betala en massa pengar för att få tag på bra program till sin dator. Genom bland annat användarföreningar kan man få tag på program till en mycket liten kostand — och ibland helt kostnadsfritt.

Det är dock skillnader mellan de olika programtyperna:

● **Public Domain (PD)** betyder, direkt översatt, "allmän egendom" och innebär att upphovsmannen avsagt sig alla rättigheter till sitt "verk". Det innebär att man får göra vad som helst med hans eller hennes skapelse. Det är alltså fritt fram att kopiera en sådan skapelse och sen utnyttja den för egen vinning utan att man behöver bry sig om upphovsmannen.

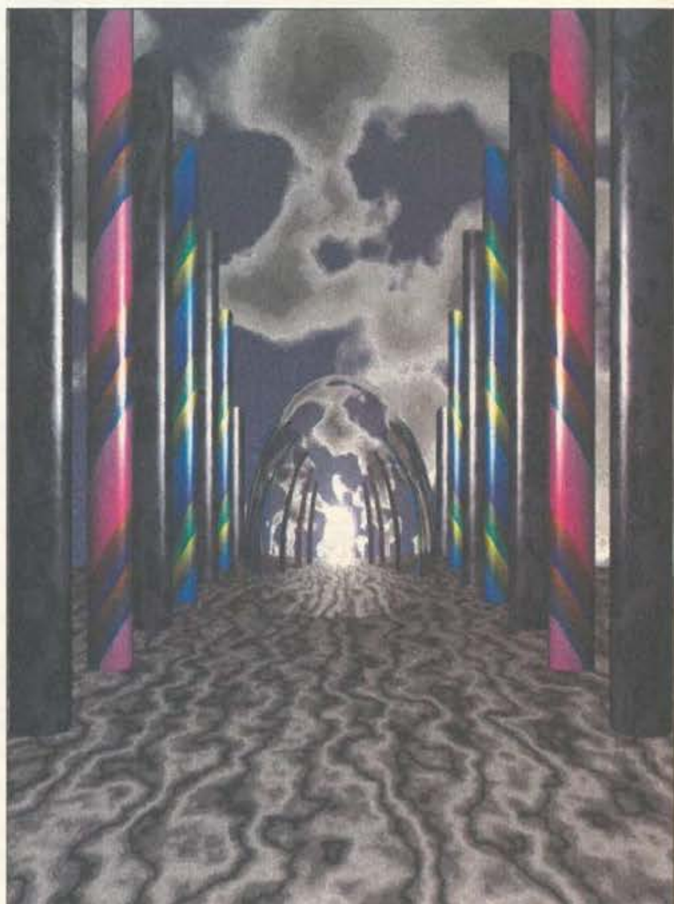
● **Fritt Distrubuerbart (FD)** är en lite mindre öppen variant på Public Domain-begreppet. Något som är FD får kopieras fritt men upphovsmannen behåller sina rättigheter. Man får t.ex inte sälja något som är FD för egen vinning om upphovsmannen inte gett tillåtelse till det.

Brukligt är dock att man får ta ut en liten avgift som täcker kostnaderna för kopieringen och slitaget på eventuella apparater som kopieringen ger upphov till.

● **Shareware (SW)** är något som ligger snäppet ovanför FD. Något som är shareware får kopieras fritt men upphovsmannen behåller upphovsrätten samt att han eller hon vill ha en liten summa pengar om man regelbundet använder hans eller hennes skapelse. Pengasumman brukar inte vara särskilt stor, vanligen runt 100 kr, och är i de flesta fall väl motiverad. Det finns naturligtvis ingen som kontrollerar om man betalar — det är något som överlåts åt användarens samvete.

● **Giftware (GW)** är egentligen en variant av shareware, men i stället för pengar vill upphovsmannen ha en gåva. Det kan vara en kaka, en leksak, en bok eller vad som helst. Gåvans värde avgör man själv, men den bör motsvara vad man tycker det hela är värt.

Ovanstående begrepp brukar vanligtvis kopplas samman med program, men det kan lika gärna gälla bilder, animationer, berättelser, byggprojekt, eller något annat.



*Inte måste man slänga ut tusentals kronor för att skapa vackra bilder. Den här är gjord med ett mycket bra gratisprogram som heter PovRay.*

## Var finns programmen?

Program och annat som faller under ovan förklarade begrepp brukar man hitta hos användarföreningar och liknande. I vissa fall kan man prenumerera på serier program och på så sätt få mängder av program för en billig slant.

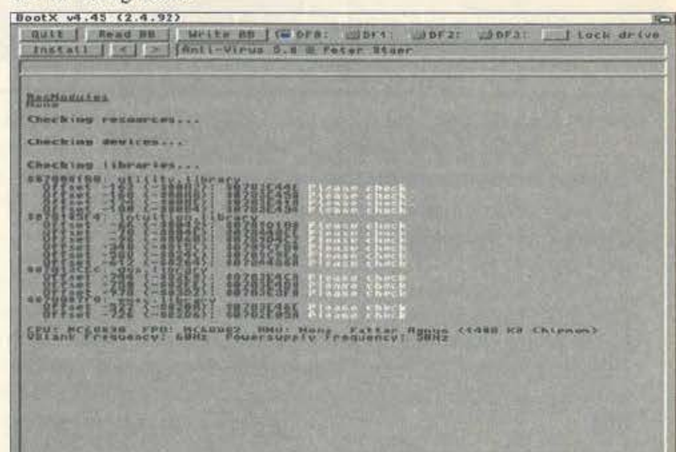
## Kända serier

Några av de mer kända serierna är Fish och Camelot. Det har även dykt upp serier för demos och animationer, där Eric Schwartzs "Aerotoons" och "Flip the frog" är exempel på det senare. Ta kontakt med användarföreningar och liknande så kan de säkert hjälpa dig att finna vad du söker.

**Tomas Arvidson**



*TERM, ett telekommunikationsprogram, är ett utmärkt exemple på Giftware — man ska alltså skicka upphovsmannen en present istället för pengat.*




*BootX är Freeware och är ett av de bästa anti-virus programmen. Ett måste för alla nyblivna Amiga-ägare.*

# DATORMAGAZINS EXPERT-PANEL

**Nu ersätts Läsarnas Amigafrågor med DATORMAGAZINS EXPERTPANEL. Nu kan du alltså skriva direkt till våra experter och få svar i tidningen. Om du har frågor om exempelvis DTP skriv till Datormagazin, Bengt Dahlström, Box 125 47, 102 29 Stockholm. Märk kuverter "Min fråga". Vill du veta mer om programmering i C skriver du istället till Erik Lundevall osv...**
**Våra experter kan dock inte ge personliga svar hem till dig.**



**CHRISTER BAU, multimedia, DTV, MIDI**
30 år, varav 5-6 ägnats åt Amigan. Främst intresserad av program för musik, grafik och video. Favoritprogram Real3D och Bars&Pipes.

**CHRISTIAN ALMGREN, Kontorsprogram, PD**
22 år, arbetar med programmering och utvärdering av PC-produkter. Hängiven Amigan på fritiden med inriktning på PD och kontorsprogram, bokföring, kalkylprogram etc.

**NIKLAS LINDHOLM, BBS, modem, terminalprogram.**



19 år och har studerat tre år på naturvetenskaplig linje. Amigaägare i 5 år, Har programmerat NiKom-BBS för Amigan i C.

**ERIK LUNDEVALL, assembler-, C-, ARexx-programmering.**



27 år, ansedd som Sveriges främsta Amigaexpert. Studerar och undervisar på KTH:s datalinje sedan 1986. Programmerat i tolv år, främst assembler, C, Forth och ARexx.

**BENGT DAHLSTRÖM, DTP, ordbehandling**



37 år, Programmerare på Mactive. Amigan används främst till DTP och ordbehandling för produktion av datamanualer.

**PEKKA HEDQVIST, allt om ny datateknik.**



24 år. Studerar datavetenskap på Uppsala universitet, fd testredaktör på Datormagazin. Följer med i det senaste som händer på hårdvarufronten och vet det "mesta" om ny datateknik.

**ANDERS RAMSAY, demoprogrammering, musik.**



20 år. Har ägnat sig åt datorer sen 10-års åldern. Älskar demos, musik och quick&dirty assemblerprogrammering.

**DAVID EKHOLM, AmigaDos, skrivarproblem.**
22 år och outtröttlig Amigafreak. Demonstrerat Amigan på otaliga mässor, studerat AmigaDos och ägt 11 olika skrivare.

**FREDRIK RITTBERGER, grafik, raytracing.**
20 år. Studerat reklam och konst ett år i USA. Arbetar professionellt med datorgrafik på Amigan. Expert på Real3D och OpalVision.

## Klippa bilder?

*Jag undrar hur man klipper ur bilder från actionspel som ni tex har gjort i Premiere-recensionen.*

*"En som vill veta."*

Vi använder oss av ett kort som heter GVP-IV24. Det kostar dock ca 20.000 och är egentligen en s.k. framegrabber. Säljs av Karlberg & Karlberg.

Man kan dock använda sig av en Action-replay cartridge för att spara bilder ur spel.

**Christer Bau**

## Kabel-problem

*Jag har problem med min SCART-kabel som jag har kopplat enligt medskickat schema. Vad är fel?*

*Klaus*

Du har kopplat fel på syncsignalen i datorn. Du har kopplat den till jord!

En korrekt koppling skall se ut så här:

```
Amiga > Scart
3 > 15 (R)
4 > 11 (G)
5 > 7 (B)
10 > 20 (Video Comp)
16 > 5 (Jord)
17 > 17 (Jord)
```

En del TV-apparater behöver dessutom signalen från Amiga-pin 10 (C-sync) kopplad till SCART-pin 16.

**Christer Bau**

## Läsa PC-disketter

*Kan en A500 Plus och Amiga OS 2.1 läsa PC-diskar?*

*Zaphod*

Ja det går utmärkt för alla 720 KByte-disketter.

För att läsa 1.44 MByte- formatet så krävs en annan diskdrive. Vissa Amiga 3000 och alla Amiga 4000 har sådana.

Man kan läsa och skriva PC disketter på en vanlig OS 1.3 Amiga 500 också med hjälp av PD programmet MSH eller det kommersiella programmet CrossDos.

**David Ekholm**

## Hur snabb är A4000?

*Hur snabb är en Amiga 4000 i förhållande till en PC 486:a på 66MHz?*

*Zaphod*

Jag vill påstå att en A4000 totalt sett arbetar snabbare än en 486DX2 66MHz. Detta beror på flera saker:

1. 486DX2 arbetar endast internt på 66MHz. Externt är det 33MHz.
2. Intels processorserie (som PCn använder) är av bakåtkompatibla skäl inte lika snabba som Motorolas (som finns i Amigan) för samma klockfrekvenser.
3. Av samma anledning, utnyttjar sällan programvara till PC alla finesser på 486:an.

PCns operativsystem MS/DOS utnyttjar nästan ingenting av processorns prestanda. Operativsystemet är här en rejäl flaskhals i PCn.

4. PCn har fortfarande långsam grafikhantering.
5. Amigans operativsystem utnyttjar hjälpprocessorer för bakgrundsuppgifter. PCn gör det mesta med processorn, det slöar ner den.

**David Ekholm**



*Med AMax II Plus kan man köra Macprogram på Amigan.*

## Mac på Amigan

*Kan man köra Macintoshprogram på Amiga?*

*Tommy*

Ja, med exempelvis ReadySofts Macemulator "AMax-II" kan du få Amigan att uppträda som en Mac och köra alla Macprogram. AMax-II finns i olika versioner för olika Amigamodeller. För mer information kan du vända dig till Karlberg & Karlberg, tel: 046-474 50.

Eftersom Amigan och Macen har samma processor fungerar emulatorn mycket bra. Faktum är att med AMax-II och Amiga 4000 får du världens snabbaste Mac.

För att direkt kunna läsa och skriva till Macintosh disketter krävs dock en extra Mac-drive. Att köra Amigaprogram på en Mac är svårare eftersom Macen saknar de specialchip som Amigans OS utnyttjar.

**David Ekholm**

## Musik in i Amigan?

*Kan man föra in musik från en stereo till en Amiga 500?*

*Nils Hemmingsson*

Ja. För det behövs dock en s.k. sampler, dvs en låda som omvandlar stereons analoga musik till datorns ettor och nollor.

Amigans ljudkretsar kan sedan spela upp hela klabbet med bra kvalité. Man måste dock ha mycket internminne. En minut musik av hygglig kvalité tar 1 MB. Utöver detta behöver du ett samplingsprogram. Både samplers och programvara hittar du i annonserna i denna tidning,

**David Ekholm**

## Större hårddisk?

*Jag har just blivit lycklig ägare till en ICD 20mb hårdisk men, tyvärr är det ju så att 20mb inte räcker särskilt långt. Så nu funderar jag på att köpa en lös disk på 40-52mb.*

*Vart får jag tag i en sådan, måste det vara en ICD och har ni i så fall något ca pris? Kan jag få ett litet omdöme om min hd?*

*"rambo"*

Det behöver inte vara en ICD-disk. Däremot måste det vara en IDE-hårddisk. Det är nämligen den typen av interface på ICD's kontroller.

Det bästa är att kolla annonser i tidningen, ringa runt och jämföra. Priserna hoppar upp och ner, så det lönar sig förmodligen att kolla runt innan du beställer.

Din hårddisk är perfekt för den som vill ha hårddisken inbyggd och slippa extra lådor på bordet. Däremot är den ganska dyr i förhållande till storleken.

**Christer Bau**

# DATORMAGAZINS EXPERT-PANEL

## Packade filer

*Jag har laddat upp en LZH fil och även packat upp den. Men den saknar en ikon. Skall den köras med CLI eller vad?*

*Peter.*

Det stämmer förutsatt att det är en programfil. Du gör enklast så att du gör CD till det stället där programmet ligger, tex dfl:, och sedan skriver filens namn.

Det kan se ut så här:

```
CD DF1:(ret)
Programnamn(ret)
```

**Christer Bau**

## Samplern vägrar!

*Hello! Jag har ett hårdvaruproblem!*

*Jag kan utan problem köra modem i serieporten och skrivare i parallellporten, men jag kan inte köra en sampler i datorn, oavsett vilken port (eller båda) den använder.*

*Till saken hör att det har gått innan. Vad har gått sönder? Samplern funkar i andras maskiner givetvis!*

*"Hasta la vista, Baby..."'*

Förmodligen har ett (eller båda) 8520 chip i din dator brunnit. Det blir helt enkelt att lämmna in för reparation.

**Christer Bau**

## Fel om Powerpack

*I DMZs frågespalter förekommer ibland rena faktafel i svaren. Den som skrivit svar tycks ha luckor i sina bristande kunskaper. Ett bra exempel är två frågor om powerpackade filer i DMZ 13/92 och 14/92. Här följer korrekta svar.*

*DMZ 13/92 (Att packa upp powerpackade filer.)*

*Laddar man in en opackad fil i powerpacker så packas den, laddar man in en packad fil så packas den upp (under förutsättning att funktionen autorecrunch inte är påkopplad).*

*DMZ 14/92 (Att läsa powerpackade textfiler.)*

*Powerpackade textfiler läses vanligen med programmet PP-More. Det enklaste sättet att läsa textfiler på tidskriftsdisketter är att dubbelklicka på textfilens ikon.*

*Bo K Eriksson*

Tack för det tillrättaläggandet.

**Christer Bau**

## Nintendon snabbare?

*Hej, jag undrar, vad är det för skillnad mellan ett Nintendo och en Amiga egentligen?*

*Mina kompisar säger att Nintendot är mycket snabbare, har bättre grafik, cd-ljud och hela det där köret. Är det sant, och tycker ni att jag ska köpa ett Super Nintendo? Man vill ju inte vara efter...*

*"Erection/mindbenders"*

Den största skillnaden är givetvis att Amigan är en dator som kan användas till mycket mer än spel. På Super Nintendon kan man bara spela i stort sett.

Sant är att Nintendon ger spel med snabbare grafik jämfört med Amiga 500. Nya Amiga 1200 spöar den dock. Däremot är nog "CD-ljud" att ta i lite.

Du måste helt enkelt fråga dig själv vad du vill ha ut av ditt köp.

**Christer Bau**

## En bra scanner?

*Hej, jag har tankt att skaffa en scanner, men jag vet inte vilken jag ska välja.*

*Erik.*

Mitt tips är "Alfascan" som säljs av Elda elektronik. Tel. 0523-51000. Vi har precis haft ett test av den, i nummer 16.

**Christer Bau**

## Bra med multisync?

*Vad får man för fördelar med en multisynk monitor?*

*"Fx-7700GB"*

För att överhuvudtaget få några fördelar måste du dessutom ha en flicker-fixer. (Såvida du inte har en A3000, A4000 eller A1200) Då kan du bla använda interlace utan att det flimrar.

**Niklas Lindholm**

## Bygga om modem?

*Jag undrar om man kan bygga om sitt Supra Modem 2400 till ett snabbare (tex. 9600 eller ännu bättre 14400 Bauds)??*

*Om ja, hur gör man (gärna en ritning!), var får man tag i delarna (ELFA?) och ungefär hur mycket kostar det?*

*Om det nu går att bygga om, blir det precis som de snabba modemen då eller är det något som skiljer?*

*Roffe*

Jag har också sett sådana rykten i en del baser. Jag kollade inuti mitt Supramodem för att jämföra med en sådan beskrivning, men inte en krets stämde! Jag måste nog därför säga nej, det går inte.

**Christer Bau**



*Om man vill köra CDTV-skivor på Amiga 600 måste man vänta på att Commodore släpper A670.*

## A570 inget till A600

*Har jag förstått rätt? Går inte A570 att koppla till Amiga 600? Det verkar inte så smart av Commodore.*

*Nisse Hult*

Helt korrekt. A570 är avsedd för Amiga 500. Det kommer däremot att komma en speciell modell av CD-spelaren som passar till A600 döpt till A670. Priset blir förmodligen detsamma.

Ingendera finns dock i Sverige ännu.

**Christer Bau**

## Blixten slår ner!

*Allo allo! jag har ett litet problem. Jag bor väldans nära havet, därför så slår blixten ofta ner i närheten...*

*Den har nu bland annat tagit med sig ett HST modem och en HD kontroller i farten (grrr!).*

*Jag har hört att det finns en mojäng man kan koppla mellan datorn och utagen/telepluggen som skall ta själva "smällen". Frågan är var man får tag i en sådan?*

*"The Toasted One"*

Elfa har en liten mojäng som är av det slaget. Den kostar ca. 150 kr.

Man skall dock ha klart för sig att den inte skyddar mot direkta nedslag, utan bara mot spikar på nätet. Slår blixten ner i din elstation finns det inte mycket som hjälper. Det bästa är därför att dra ut alla sladdar när det åskar.

**Christer Bau**

## Fel om Trumpcard?

*Jag är en kille på 16 år med en A500 med 1mb minne, 45mb Trumpcard Hårddisk m.m.*

*Jag undrar över er hårddisk test i DMZ nr:5 -92, där ni påstår att Trumpcard inte har SCSI-bussen genomförd.*

*Vad är det då för kontakt bakom den flata kabel som ansluter hårddisken med kontrollerkortet?! VA?*

*Enligt min uppfattning så påstår ni fel i testet.*

*Kristian Törnqvist, Finland*

Det hela är lite felformulerat. Vad som menas i testet är att TrumpCard saknar en extern 25-polig SCSI-port.

En "genomföring" som finns i TrumpCard är egentligen inte nödvändig (även om den är bekväm att ha).

För att kunna ansluta flera enheter med 50-polig SCSI-kabel så behöver man bara ha en lång flatkabel med flera kontakter på. Man klämmer alltså på kontakter på mitten av kabeln.

**Niklas Lindholm**

## Funkar äldre ALF?

*Vad kostar en ALF-kontroller?*

*Fungerar den till alla PC-hårddiskar av modell äldre?*

*Zaphod*

ALF 2 klarar alla PC-hårddiskar som använder ST-506 standard. ALF 3 klarar endast SCSI hårddiskar. Ring Chara Data AB, tel: 0381-131 00, så kan de berätta mer.

ALF 2 säljes inte längre. Begagnad borde den inte kosta över 800 kr. Sätt in en annons i Datorbörsen så får du nog napp.

**David Ekholm**

# DT DATABUTIKEN

**Ny butik!**

**GULLMARSPLAN**
Gullmarsplan 6 Tel: 08-91 42 00
Öppettider: Vardagar 09.30-18.00 Lördagar 10.00-15.00

**SOLNA**
Råsundav. 128 Tel: 08-83 40 00
Öppettider: Vardagar 09.30-18.00 Lördagar stängt

**DT Computer System**

## *DT* TURBO 386 SX

**4.995:-** DT Turbo 386SX-25 MHz

**5.295:-** DT Turbo 386SX-33 MHz



Datorerna innehåller följande:

| | |
|---|---|
| • Processor | 386SX-25 MHz/80386SX 33 MHz |
| • RAM | 2 Mb utbyggbar till 16 Mb |
| • Grafikkort | SVGA, 1024x768 |
| • Cache | 64 Kb cache minne (DT Turbo 386SX-33 MHz) |
| • Hårddisk | 42 Mb IBM 17 ms |
| • Floppydisk | 1,44 Mb Panasonic |
| • HD-kontroller | 16 bit för 2 st HDD |
| • FDD-kontroller | för 2 st diskettstationer |
| • Tangentbord | 102 tangenter, svensk |
| • Portar | 1 st parallell, 2 st seriella |
| • Klocka | på moderkortet |
| • Nätaggregat | 200 W, S-märkt, termostatreglerat |
| • Låda | Minitowerlåda |

**MUS på köpet!**

Tillägg för Färg Super VGA Monitor 1024x768 1.995:-

## *DT* TURBO 386 DX

**6.295:-** DT Turbo 386DX-33 MHz

**6.495:-** DT Turbo 386DX-40 MHz



Datorerna innehåller följande:

| | |
|---|---|
| • Processor | 80386DX-33 MHz/80386DX-40 MHz |
| • RAM | 4 Mb utbyggbar till 32 Mb |
| • Grafikkort | SVGA, 1024x768 |
| • Cache | 64 Kb cache minne/128 Kb minne |
| • Hårddisk | 42 Mb IBM 17ms |
| • Floppydisk | 1,44 Mb Panasonic |
| • HD-kontroller | 16 bit för 2 st HDD |
| • FDD-kontroller | för 2 st diskettstationer |
| • Tangentbord | 102 tangenter, svensk |
| • Portar | 1 st parallell, 2 st seriella |
| • Klocka | på moderkortet |
| • Nätaggregat | 200 W, S-märkt, termostatreglerat |
| • Låda | Minitowerlåda |

**MUS på köpet!**

Tillägg för Färg Super VGA Monitor 1024x768 1.995:-

## Skräddarsy din dator *(Gäller endast vid datorköp)*

| | |
|---|---|
| Uppgradera HD till 60 Mb/Conner | 295:- |
| Uppgradera HD till 80 Mb/Maxtor | 495:- |
| Uppgradera HD till 120 Mb/Samsung | 795:- |
| Uppgradera HD till 125 Mb/Maxtor | 995:- |
| Uppgradera HD till 170 Mb/Conner | 1.295:- |
| Uppgradera HD till 200 Mb/Maxtor | 1.795:- |
| DOS 5.0 | 395:- |
| Tillägg för Windows acc grafikkort | 495:- |
| Cache kontroller för HD 0,4 ms med 2 M | 1.695:- |
| Uppgradera minne per Mb | 245:- |
| Uppgradera till Midi tower | 300:- |
| Uppgradera till Maxi tower | 600:- |
| Tillägg för mono VGA monitor | 995:- |
| Tillägg för Super VGA färg monitor | 1.995:- |
| Extra 5,25" diskettenhet | 595:- |
| Windows 3.1 sv | 495:- |

## *DT* TURBO 486 DX-33 MHz
### *256 Kb Cache*

Med ISA **9.795:-**

Med EISA + Local Bus **11.995:-**



Bilden visar miditower

Datorerna innehåller följande:

| | |
|---|---|
| • Processor | Intel 486DX-33 MHz |
| • RAM | 4 Mb utbyggbar till 32 Mb |
| • Grafikkort | SVGA, 1024x768 |
| • Cache | 256 Kb cache minne |
| • Hårddisk | 120 Mb, 16 ms, IDE |
| • Floppydisk | 1,44 Mb Panasonic |
| • HD-kontroller | 16 bit för 2 st HDD |
| • FDD-kontroller | för 2 st diskettstationer |
| • Tangentbord | 102 tangenter, svensk |
| • Portar | 1 st parallell, 2 st seriella |
| • Klocka | på moderkortet |
| • Nätaggregat | 200 W, S-märkt, termostatreglerat |
| • Låda | Minitower |

**486 SX 25 None Cache 6.995:-**

**MUS på köpet!**

Tillägg för Färg Super VGA Monitor 1024x768 1.995:-

## *DT* TURBO 486-50 MHz
### *256 Kb Cache*

Med DX-50 **10.995:-**

Med DX2-50 **10.695:-**



Bilden visar maxitower

Datorerna innehåller följande:

| | |
|---|---|
| • Processor | Intel 486DX-50 MHz/486 DX2-50 |
| • RAM | 4 Mb utbyggbar till 32 Mb |
| • Grafikkort | SVGA, 1024x768 |
| • Cache | 256 Kb cache minne |
| • Hårddisk | 120 Mb, 16 ms, IDE |
| • Floppydisk | 1,44 Mb Panasonic |
| • HD-kontroller | 16 bit för 2 st HDD |
| • FDD-kontroller | för 2 st diskettstationer |
| • Tangentbord | 102 tangenter, svensk |
| • Portar | 1 st parallell, 2 st seriella |
| • Klocka | på moderkortet |
| • Nätaggregat | 200 W, S-märkt, termostatreglerat |
| • Låda | Minitower |

**MUS på köpet!**

Tillägg för Färg Super VGA Monitor 1024x768 1.995:-

***Alla priser är exklusive moms. Reservation för eventuella prisändringar.***

**KVALITETSDATORER • LÅGA PRISER • DIREKT LEVERANS • 1 ÅRS GARANTI**

| BBS-namn | Nummer | Hastighet | Tider | Kommentar |
|---|---|---|---|---|
| *NPD BBS | 011-107033 | 14400/v32bis | 24h | BBS och kontaktställe för NPD Medlemmar |
| | 011-107037 | 14400/v32bis | | |
| *Yggdrazil BBS | 011-164276 | 14400 /HST | 24h | Återförsäljare för BBS programmet Starnet/MEBBS |
| Tråkmåla Klotterplank | 0120-10975 | 14400/v32bis | 24H | SvenskaAmigaFöreningsListan kan hämtas här. |
| Gladio BBS | 013-212675 | 14400/v32bis | 24H | Amiga inriktad bas. SysOp Fredrik Melin. |
| Jet BBS | 013-297242 | 14400/v32bis | 24h | Sysop Jacob Israelsson |
| Prowler BBS | 013-152865 | 14400/HST | Dygnet runt | Över 1000 PD/Freeware filer, Många möten mm. RING |
| WHITE SHADOW BBS | 0141-51008 | 2400 | 24 h | 3vlig Amiga inriktad BBS... Testa'n! |
| *Excalibur BBS | 0150-92353 | 14400/HST | 24h | Sysop: Jimmy Andersson. |
| *TOP STUFF | 016-424911 | 2400 | OLIKA | SÖN,MÅ,TI,ON,TO:17-23 FRE,LÖR:11-01 SÖKER SPONSOR |
| *Infinite Power | 0171-67461 | 14400/v32bis | 24hrs | Många moduler och PD-program |
| the BEAST 2 | 0171-67673 | 14400/v32bis | 24hrs | node 2 19.00-07.00, inriktad på DTP, Ami-fone-sp4 |
| | 0171-57051 | 2400 | | |
| Bugend BBS | 018-509300 | 14400/v32bis | 24 h | Usenet, 42-net, KOM-system och filer for Amiga&PC |
| *The Crystal | 018-369317 | 14400/HST | 00-24 | En renodlad Amiga-BBS. Fido/Eddan/ADS/SAN |
| BLACK ROSE BBS | 019-72604 | 14400/DS | DYGNET RUNT | 380 megs hd med 3000 filer, onlinespel, |
| EXTRUDER BBS | 019-183283 | 2400 | Dygnet Runt | Troligtvis enda bbs:en med IVARSSONS Sex-Spalt.. |
| *Silver Line BBS | 019-246637 | 2400 | 24 h | Trevlig SysOp..Trevlig bas... sa Ring bara.. |
| Tvärdrag BBS | 019-121257 | 2400 | 24h | Drivs av SSU |
| AAAF BBS | 0226-13909 | 14400/v32bis | 20.00-03.00 | Avesta Amiga Användar Förenings BBS |
| *A Piece Of Pleasure | 0243-80280 | 2400 | 21.00-08.00 | f.d NEUTRON 4's BBS. Körs på AMI-EXPRESS ! |
| Destination Docklands | 0250-11748 | 14400/v32bis | 22:00 - 08:00 | Fri download. Mycket grafik finns (IFF & GIF) |
| Bandit BBS | 026-132642 | 2400 | 2100-0800 | Alla är välkommna att ringa |
| *Molecular Heritage BBS | 0290-27434 | 14400/v32bis | 00.00-24.00 | Sysop: C.Ekstrom,Sponsorer:Hofors Trading,205/237 |
| LOYD BBS | 0300-64661 | 16800/DS | 24 tim/dygn | Tempest BBS Support! Mkt FILER & ONLINESPEL! |
| *Flash | 0304-677435 | 14000 | 24 timmar | Amiga PD |
| *Big Mac BBS | 031-933128 | 14400/DS | 24h/dygn | Macintosh inriktad BBS, PD och Moten... |
| *Hising Island Viking BBS | 031-233527 | 16800/DS | 24h/dygn | ProNova SoftWare Development Group's headquarters |
| *LAZARUS BBS | 031-293120 | 2400 | 24h | Kristet inriktad bbs........ |
| *Last Stand BBS | 031-263448 | 14400/v32bis | Alltid | FidoNet ansluten. SysOp: Svante Gerhard |
| *Linkens BBS | 031-872255 | 14400/v32bis | 24h | Sysop Magnus Lindkvist |
| *The Eternal Genesis | 031-542466 | 16800/HST | Bara Att Ringa | Moduler,Bilder,PD,Text <-- Mycket!! |
| WestLine BBS | 031-493355 | 14400/HST | Alltid | Amiga/PC Areor, 250Mb filer, Echomail m.m. |
| *Star BBS | 0320-70187 | 14400/HST | 24H | SysOp: Martin Voss. Fido, SIGNet, GW, SE |
| UtilityBase | 0322-17877 | 16800/DS | 24 H | Programering i C |
| HobGoblin BBS | 033-295166 | 14400/v32bis | 24 h | Basen körs på en A3000, 105 Mb hd mm |
| *SHI-Sverige | 033-291812 | 14400/HST | 24 h, alla dgr | Fri DL på virusdödare. Virusartiklar + mycket mer |
| *The Reptile House | 033-200249 | 14400/HST | Alltid | Sveriges Mörkaste BBS !! - Forum för DataBanken P |
| | 033-200949 | 16800/DS | | |
| *LiGHTHoUSE | 0346-58697 | 2400 | 24H | Snart 14400, SysOp Jonas Bjrklund |
| Baccis BBS | 035-187712 | 14400/HST | 24h | Både för PC och Amiga |
| Streamline BBS | 035-133275 | 2400 | 24 timmar/dag | Har finns mycket moduler att hamta. |
| The Board | 036-91898 | 1200 | V 19-8, L 15 - S 00 | För C64/C128-ägare |
| *Twilight Land BBS | 036-52433 | 2400 | v 15:00-22:00 | opend vard 15:00-22:00 helg 06:00-22:00 Pc och Am |
| the hardcore bbs | 0371-80739 | 2400 | 24h | en bas till amiga och pc ring!!!!!!! |
| Fosie BBS | 040-224308 | 1200 | 20-07 | BBS-tidning för nerladdning. |
| *Fusion BBS | 040-159964 | 2400 | 24h | 52M HD.Snart fetare HD och då även USR 16k8 DS! |
| THE AGENCY | 040-917934 | 14400/HST | dygnet runt | Amiga PD Onlinespel,Echomail,HOST Frontnet syd |
| DISASTER TEAMS BBS | 0418-36999 | 14400/DS | 24 timmar/dygn | Xenolink Support BBS. FidoNet 2:200/219.0 650Mb H |
| | 0418-36888 | 14400/DS | | |
| | 0418-36555 | 2400 | | |
| Scandinavian Star | 042-83677 | 14400/HST | Dygnet Runt | Och Din Blivande SysOp Heter: Fredrik Johasson |
| *The Golden Bough | 0430-40737 | 9600/v32 | 24H/Dag nastan | Generosa Ratios, mycket online, DLP Support Centr |
| Black Lodge BBS | 0431-69777 | 2400 | 24h | Intressanta filer, kul Onlinespel. Trevlig SysOp. |
| EDOX bbs | 0431-21843 | 14400/DS | 24h | Forutom Amiga har basen stort utbud av Echomail |
| *Mystery Online BBS | 0431-69485 | 2400 | 24h | Mystik & Sveriges pratigaste Sysops,Anette & Hass |
| Gurras BBS | 0455-80443 | 19200 | 22:00-08:00 | Mest PC, men även Amiga |
| *SafeHouse #4 | 046-83036 | 14400/HST | Dygnet runt | Alla välkomna nybörjare såväl som gamla modemare. |
| *The WALRUS | 0470-19255 | 14400/v32bis | Dygnet Runt! | Filer, OnlineSpel + tillg. till UseNet! |
| Another World | 0480-88100 | 16800 | 24h | Kör på en Amiga 2000 m 22Mhz och 1.2 GB HD |
| | 0480-88159 | 16800 | | |
| *Global Disaster BBS | 0480-73283 | 19200 | 24 hrs | Många texfiler och bilder i basen.. Trevlig sysop |
| Golfen.BBS | 0480-69676 | 14400/v32bis | Dygnet Runt | För Coola Möten, online spel och bra areor. |
| *STARLIGHT BBS | 0485-34054 | 9600/v32 | 22:00-7:30 | En trevlig bas med Coola användare... |
| *Lunix BBS | 0490-19656 | 14400/v32bis | 24h | Mycket Grafik,Demos NördWare Suport |
| Min BBS | 0491-16592 | 2400 | 24h | Programmeringsbas |
| *-* The Star *- | 0498-241602 | 2400 | 20:00-08:00 | Inriktad pa moduler och bilder men aven andra fil |
| Nordic BBS | 0505-30607 | 2400 | 22-08 | |
| Pentagon BBS | 0505-30965 | 14400/v32bis | 24h | Legacy Magazine, Sysop Henrik Gustafsson |
| *WitchBoard | 0510-41948 | 14400/v32bis | 24h | Demo-inriktad. |
| *TEKNISKA HUSET | 0520-74241 | 2400 | Dygnet runt | |
| *Scapegoat BBS | 0523-70676 | 14400/DS | 24H | Amiga, Pc och Atari filer. Onlinespel. Fidonet m. |
| *INTERFERENCE | 0525-13136 | 14400/DS | 24h | 1.3 GIGA HD |
| | 0525-13091 | 16800/DS | | |
| | 0525-13092 | 16800/DS | | |
| | 0525-13094 | 2400 | | |
| | 0525-13095 | 2400 | | |
| *Cyberspace Highway BBS | 0551-22890 | 2400 | 07:00-22:00 | Amigainriktad, Mycket filer & moten, CyberNet! |
| Vanity BBS | 060-100092 | 14400/v32bis | 24h | Free DL för en presentation. Vad väntar du på? |
| Yet Another BBS | 060-112203 | 2400 | Dygnet runt! | Aktivaste Amiga BBS:en i Sundsvall! |
| | 060-112227 | 14400/DS | | |
| *Pixel BBS | 063-22822 | 14400/v32bis | Dygnet runt | Supportbas till Östersunds DataTjänst. Amiga 4000 |
| *Deadline BBS | 0647-11930 | 14400/v32bis | 24h/dygn | Ring, ni kommer inte ångra er :-) |
| AGE | 08-59035963 | 2400 | 24 Hours | Nystartad, Filer, Online Spel och Fidonet |
| Bad Manners BBS | 08-50022947 | 14400/HST | 24 h | Amiga inriktad bas, PD (Fish), FidoNet, m.m, m.m. |
| *Beach Party | 08-341940 | 14400/DS | 24h | Sysop Karl Skagerberg. |
| Bonkaland | 08-833496 | 14400/v32bis | 24h | |
| Dark Continent | 08-550-37552 | 9600/v32 | 24h | Amiga-inriktad |
| Den Nya Svenska Argus | 08-58034465 | 2400 | 00.00-00.00 | KOM-system.Mkt samhällsorienterade diskussioner. |
| *Fort -F- | 08-59127574 | 2400/v42(bis) | 24 Timmar | Körs på senaste version av C-Net. Testa. |
| Kärkis BBS | 08-57027913 | 16800/DS | 24h | Kom-bas. Mycket filer och möten. Med i ADS/SAN. |
| NiKom-BBS | 08-7925206 | 14400/v32bis | 24h | Supportbas för BBS-programmet NiKom |
| *OPEN GATE | 08-7982824 | 14400/v32bis | 24 H | Mac/(kanske) PC filer och massa möten Snart Fido |
| Prime Time | 08-250029 | 16800/DS | 24 h/dag | FidoNet, ChateauNet, Eddan, MLS, UseNet, ADS, SAN |
| REALMS | 08-7087919 | 14400/HST | 00-00 | SYSOP MASTER OF PUPPETS |
| Red Dawn | 08-53030810 | 14400/v32bis | 24h. | NEST MLS FIDO |
| *SUGA BBS | 08-343276 | 14400/v32bis | Dygnet runt | SUGA medlemsbas |
| | 08-348523 | 2400 | | |
| TECHNO BBS | 08-58034548 | 2400 | 24 H | Free Dl till 92.11.01 |
| *Under World BBS | 08-57033798 | 14400/DS | 24h | Körs på A3000/25 210Mb Online, många möten, filer |
| *CyNet | 0911-48029 | 2400 | 24h | Utveckling av CyNet BBS program...kör NT emellanå |
| *ARCTIC STAR | 0921-18543 | 14400/HST | 24 TIMMAR | DATORFÖRENINGEN ORION'S BBS. |
| ISA BBS | 0923-11182 | 14400/v32bis | 24 timmar | Sysop: Janne Karlsson Specialareor för skolor |
| *In SeARcH oF FoReVeR | 0940-11264 | 2400 | 21:00-08:00 | Öppen dagar: Sön-Tors. Ordnig och reda... |

**** betyder ny BBS eller förändringar av något slag.***



AV ANDERS REUTERSWÄRD

# Tidningar för 64-freaks

Jag får ganska mycket brev från Norge, ett land där 64/128-intresset verkar vara större än här hemma.

En av brevskrivarna önskade en lista över utländska Commodoretidningar som fortfarande prioriterar våra 8-bitarsdatorer. Här kommer de bästa namnen:

**RUN Magazine**, PO Box 50295, CO 80321, USA. Prenumeration 25 dollar för ytpost och 78 dollar med flyg. Programmering, tester och en omfattande mjuk- och hårdvaruförsäljning.

**Compute**, PO Box 3244, Harlan, IA 51593, USA. Prenumeration 20 dollar för ytpost. Mestadels PC-inriktad tidning med en inlaga bestående av kvarlevorna av gamla Compute's Gazette. Se till att beställa C64/128-upplagan.

**Loadstar**, PO Box 30008, Shreveport, LA 71130, USA. Prenumeration 90 dollar för ytpost. Diskettidning av hög kvalitet.

**Twin Cities 128**, Parsec Inc, PO Box 111, Salem, MA 01970, USA. Prenumeration 26 dollar med ytpost, 46.50 dollar med tillhörande diskett. 128-specifik tidning, mycket bra!

**GeoVision International**, 816 SE Polk Street, Camas, WA 98607, USA. Prenumeration 27 dollar för ytpost, 33 dollar med flyg. Ny GEOS-specifik tidning, som ännu inte utkommit med sitt första nummer och därför inte kan ges något betyg. Se DMz nr 21/92.

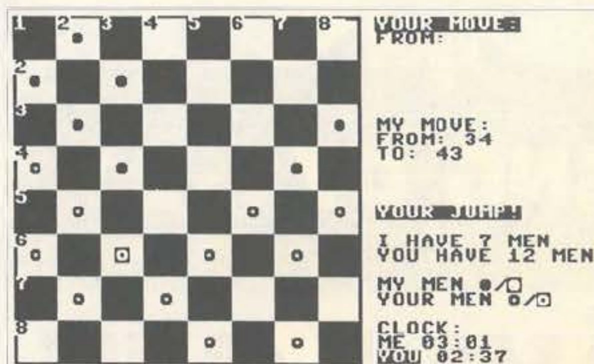
**64'er**, Abonnement-Service, Postfach 1163, D-7107 Neckarsulm, Tyskland. Prenumeration 81 D-mark. Tysk 64/128-tidning. Marknadens bästa om man förstår tyska.

Även England har nog en del tidningar kvar, men dem har jag tappat intresset för för länge sedan, på grund av låg kvalitet och kan inte lämna någon information. Men för den som gillar spel kan **Zzap 64** vara något.



# WarGames på 64:an

**Hur många minns filmen Wargames? Den om tonåringen som nästan startar ett världskrig när han råkar hacka sig in i amerikanska försvarets dator och börjar spela Global Thermonuclear War? En riktigt hyfsad film och numrets 64-diskett är för er som sett den och gillade den.**




*Testa brädspel mot datorn. En av många 64-spel som finns på WarGame-disketten.*

Framsidan kallas nämligen just Wargames och här finns nästan samma spelalternativ med som i filmen. Precis som i filmen pratar programmet med knarrig datorröst. Och efter inloggning som professor Falken (ni minns väl lösenordet...?) presenteras några spelval.

Spelen är ganska enkla och några stämmer ibland inte alls med namnet, men det gör ingenting, eftersom helheten är det som är roligt med Wargames.

## Falkens Maze

Falkens Maze är ett enkelt tredimensionellt labyrintspel, Checkers är ett hyfsat brädspel. Chess är inget spel alls utan bara ett litet demo, Poker är i själva verket 21, Guerilla Warfare är ett textäventyr som inte har ett dugg med gerillakrig att göra och Chemical and Biotoxic Warfare är en variant på klassiska Life.

Huvudnumret är givetvis Global Thermonuclear War, ett missilkrig mellan USA och Sovjetunionen, med enkel grafik och larviga effekter. Lagom töntigt och lagom kul.

## Baksidan

På diskettens baksida har jag samlat ett blandat sortiment av hyfsade spel i liknande stil, alla valbara från en meny, som dock inte talar alls. Här finns gamla Ikari Warrior, där det gäller att i bästa Rambostil storma fram mot oändliga mängder fiendesoldater.

## Global warfare

Global Warfare är inte så globalt, men dock ett hyfsat Risk-liknande i enkel grafik för två till fyra spelare. Empire är också ett spel för flera spelare, upp till sex stycken, men här handlar det om rymdstrategi.

Zeppelin är också ett roligt gammalt spel, som går ut på att manövrera ett luftskepp förbi en massa hinder i någon sorts underjordiskt grottsystem och skjuta omkring sig så mycket som möjligt.

Med finns också Dare You, ett av de många flipperspel som producerats till Commodore 64. Bra grafik och bra fart, men kanske inte världens roligaste bana.

Avslutningsvis finns för att fylla ut utrymmet ett litet spel, som är tyskt och heter Tontauben. Detta betyder tydligen lerduveskytte, för det är vad det är. Inga märkvärdigheter, men som många andra enkla spel rejält beroendeframkallande. Det är svårt att sluta utan att ha uppnått full poäng. En diskett som borde kunna ge en stunds spelglädje.

**Anders Reuterswärd**

**FOTNOT**
**Beställningsnummer på denna diskett är 1/93.**

# Här kan du beställa PD-programmen!

**Ring inte DMz om du vill beställa PD-programmen. Fyll istället i den här kupongen.**

**Alla disketter är dubbelsidiga s.k. "flippies". För att få rätt diskett anger du på kupongen det nummer av DMz som disketten presenterades i, t.ex. 18/92.**

**Kostnaden för varje diskett är 30 kr och inkluderar porto. Beställning görs genom förskottsbetalning till Anders Reuterswärd, pg 82 66 75-1, (glöm inte ange namn och prg-nr på talongen). Väljer du däremot att skicka kupongen till oss tillkommer en avgift på 20 kr. Skicka kupongen med din beställning till: Datormagazin, Box 125 47,102 29 Stockholm. Märk kuvertet "PD-64". Leveranstid cirka tre veckor.**




*Namn:* ....................................................

*Adress:* ....................................................

....................................................

*TEXTA TYDLIGT*

*Jag vill beställa diskett nummer:*

..........................

# SÄNKA SKEPP!

# RING 071-21 25 55

*(samtalet kostar 4:55 kr/minut).*

**Nu med häftiga ljudeffekter!**

# TÄVLA OCH VINN

Ta plats bakom kanonen och försök sänka våra fartyg!

Den som snabbast sänker alla tre skeppen, vinner samplern Stereo Master till Amiga. Bland övriga som lyckas sänka alla skepp lottar vi ut fem stycken Datormagazin-tröjor.

Tävlingen pågår från 14 januari till 5 februari. Vinnarlistan publiceras i nr 4-93 av Datormagazin.

Lycka till!




**Ring och tävla!**




Spelfältet är knapparna 1-9 på din telefon. Du "skjuter" på skeppen genom att trycka ned en av knapparna. Kan du sänka skeppen på fem skott? Ring och pröva, skepp ohoj!

*(samtalet kostar 4:55 kr/minut).*

# SPELBÖRSEN

*Spelbörsen ger dig dagsfärsk exklusiv information om vilka nya dataspel som just landat i Sverige. Informationen kommer direkt från de svenska importörerna till Datormagazins redaktion och läggs direkt in i vår SPELBÖRS. Informationen ligger kvar i tre veckor och raderas sedan.*

*En het nyhetskanal för butiker, branschfolk och alla spelfreaks.*

*Ring tel: 071 - 21 25 55*

*(samtalet kostar 4:55 kr/minut).*

| | |
|---|---|
| 1 STRATEGI | 6 MOTOR |
| 2 ÄVENTYR | 7 ACTION |
| 3 ROLLSPEL | 8 ARKADSPEL |
| 4 SHOOT'EM-UP | 9 SIMULATOR |
| 5 SPORT | 0 PLATTFORM |

# KLOTTER PLANKET

# 071 - 21 25 56

**Ventilera dina synpunkter om både det ena och det andra. Lyssna vad andra har att säga. Byt fusk och tips till spel. Säg vad du tycker och låt alla andra lyssna på dig!**

***Varje vardag byter vi ut gamla insändare mot nya.***

***Observera att samtalet kostar 4:55 kr/minuten, så fråga den som betalar innan du ringer!***



# NÖJESmagazinet




# ALIEN BREED I NY VERSION

**Alien Breed är ett svensktillverkat spel som nu har släppts i en ny version med en hel del nya nivåer att bemästra.**
**"Det här är ett renodlat actionspel som kräver ett visst strategiskt tänkande. Jag kan inget annat än att rekommendera det varmt", skriver Datormagazins recensent.**

sid 47

# DU KAN BLI KIM BASINGERS HJÄLTE!



Inom de närmaste månaderna släpps en film på video kallad Cool World, med Kim Basinger i en av huvudrollerna.

Filmen handlar om Jack, som är serietecknare och råkat skapa en parallellvärld till vår egen. I denna parallellvärld lever vampen Holli, vars högsta önskan är att bli riktig människa — men inte utan problem.

Redan nu har spelet som bygger på filmen släppts. Nu kan DU bli Kim Basingers hjälte!

sid 50

## Enkelt men krävande

*Längtar du efter ganska enkelt spel som ändå sätter dina reflexer och din tankeförmåga på prov?!*

*Ja, då kanske Rampart något för dig. Här gäller det nämligen att försvara sin borg mot fiendens kanonkulor!*

sid 46

## Blandad konfekt

*Lite blandad konfekt bjuder Besvärjaren på denna gång.*

*Det betyder bland annat att alla som fått "Cruise for a corpse" tillsammans med julklappsdatorn kan glädja sig åt lite exrta hjälp.*

sid 44

## Teknik och röj

*Ett laboratorium har attacke-*



*Cytron — ett riktigt röjarspel.*

*rats av sina egna robotar! Vem ska rädda forskarna?*

*Dra åt njurbältet, spotta i nävarna och bläddra fram till recensionen av Cytron, ett spel som bjuder på både teknik och röj.*

sid 55

## Innehåll 1/93

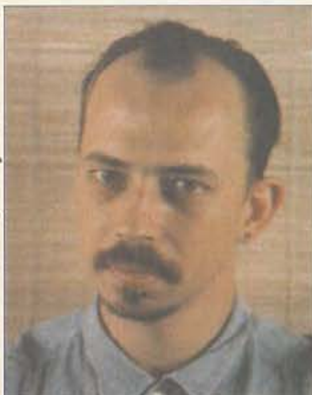

SPELRECENSIONER:

| | |
|---|---|
| Alien Breed Spec. Ed. | 47 |
| Cool World | 50 |
| Curse of Enchantia | 42 |
| Cytron | 55 |
| Fighter Duel | 41 |
| Nigel Mansell | 48 |
| Rampart | 46 |
| Rex Nebular | 56 |
| Sabre Team | 39 |
| Waxworks | 58 |

ÖVRIGT:

| | |
|---|---|
| Back-Chat | 51 |
| Besvärjaren Besvarar | 44 |
| Läsarlotsen | 49 |
| Topplistan | 40 |

Johan Burén, nöjesredaktör



# Engagera er, speltillverkare!

Med A1200 har Commodore möjlighet att konkurrera med PC-maskinerna på allvar. Commodores nyaste tillskott kan bli den dator som startar 32-bitarsrevolutionen för lågprismarknaden.

Commodores A1200 har en kapacitet som grafikmässigt kan slå den värsta PC:n på marknaden idag tack vare den nya uppsättningen hjälpkretsar (AGA) och 68020-processor. Om spel till A1200 programmeras på rätt sätt kan vi i framtiden få se simulatorer, actionäventyr och shoot'em up av tidigare ej skådat slag. Och det är just förmågan att programmera rätt som är en av de viktigaste nycklarna till A1200 framgång som speldator.

Många spelföretag har under de senaste åren gjort direkt undermåliga program och konverteringar till Amigan. Det krävs både engagemang och resurser från programhusen för att kunna visa vad A1200 verkligen går för.

Nu kommer vi få se snabbare spel med större och snyggare sprites. Vi kommer att få se snabba actionspel i 256 färger. PC har som bekant haft 256-färgers grafik som standard ett bra tag nu. Men den grafiken har oftast använts till olika typer av äventyrsspel som inte kräver den snabbhet ett shoot'em up-spel gör.

Engelska Commodore har påstått att ett femtontal spel som utnyttjar AGA-kretsarna skulle komma före jul. Nu stämmer detta som bekant inte. Som vanligt plågas programhusen av förseningar. Men den som väntar på något gott...

Johan Burén

**VAD BETYDER BETYGEN?** *Datormagazin har valt en betygsskala mellan noll och 100 procent. För dig som funderar på att köpa ett spel kan de olika siffrorna tolkas ungefär så här: **0-29%** Disken/kassetten förmodligen mer värd formaterad. **30-49%:** Ratas troligen av piratkopierare. **50-69%:** Har du pengar över, så... **70-84%:** Kanske inte årets bästa, men väl värt pengarna. **85-95%:** Rekommenderas varmt. **96-100%:** Historiskt — köp och rama in. Smash Hit!*

# SPEL FÖR DE SMÅ GRÅ



**Med hjälp av din verktygslåda ska du i Contraptions se till att maskinen du befinner dig i funkar som den ska.**

## Contraptions/ Mindscape

✔ Här är spelet för alla er som gillar att använda de små grå som simmar mellan era öron. Contraption är ett spel som utspelar sig inuti en maskin. Du ska styra en stackars överarbetad reparatör som får springa omkring och se till att maskinen fungerar som den ska. Med hjälp av sin verktygslåda får han bearbeta tryckplattor, skruvar och spakar för att dels ta sig fram, dels reparera maskinen.

Contraptions är ett tredimensionellt isometriskt spel i stil med D/Generation.

Recension i nästa nummer av DMz.

*Amiga, PC/ute nu*

# ÄNNU ETT GOLFSPEL

## Nick Faldo's World Championship Golf/ Grandslam



**Nick Faldo's Championship Golf heter ett nytt golfspel från Grandslam. Spelet bör finnas ute i läsande stund.**

✔ Ska det vara PGA Tour Golf, eller Microprose Golf eller varför inte Links? Nu ger sig Grandslam in i kampen om det bästa golfspelet på Amiga. Nick Faldo's World Championship Golf är designat av programmakarna ARC och använder sig av ett nytt system kallat Reality 3. Titta på bilden och döm själv.

*Amiga/december-januari*



## GRATTIS, NI VANN NO GREATER GLORY!

Vi har dragit fem vinnare bland dem som skickat in svar till No Greater Glory-tävlingen. Samtliga vinnare har vunnit SSIs strategispel om det amerikanska inbördeskriget.

De rätta svaren på frågorna är: 1. Abraham Lincoln 2. U.S. Grant 3. Bomull

**Anders Årbagen, STÖREN, NORGE, Jonas Adolphson, HÄSSELBY, Magnus Larsén, SUNDSBRUK, Per Wallentinson, MALMÖ, Ludvig Gabrielsson, BODEN.**

Grattis! Priserna kommer på posten inom kort.

# på GÅNG

## Förståndigt fotbollsspel i ny version



**Sensible Soccer — släpps snart i ny version.**

## Sensible Soccer 92-93 Edition/ Renegade

✔ En av årets mest populära titlar i Europa kommer ut i en ny uppdaterad version. Sensible Soccer 92-93 edition har förutom nya lag en massa andra nya godsaker.

Målvakten, som tidigare var ganska stel och långsam, blir mycket vassare. Han blir snabbare på att återhämta sig från räddningar, bättre på att ta emot bollar och hoppar för att plocka bollar. Om bollarna blir för svåra att plocka tippar han dem över mål eller åt sidan istället för att bara slå bollen rakt ut på spelplanen som i den tidigare versionen.

Att tackla motspelare blir mer riskabelt. Renegade har nämligen infört gult och rött kort.

*Amiga/januari-februari*

## Inget andrapris

## No Second Prize/ Thalion

✔ Bra bilspel till Amiga finns det gott om. Men det är lite sämre med bra motorcykelspel. Nu försöker Thalion botgöra det med No second Prize, som är en blandning mellan ren simulation och arkad.

*Amiga/ute nu.*

# SABRE TEAM

***En stor portion tålamod bör man nog ha för att spela detta spel. Daniel Törnqvist har testat. Testversion: Amiga***



Sabre Team är ett taktiskt spel där du har till uppgift att leda en grupp kommandosoldater på uppdrag. Spelet innehåller fem olika scenarier med varierande teman. I ett scenario gäller det att ta sig in i ett bevakat fångläger och befria krigsfångar. Ett annat går ut på att slå ut en grupp terrorister som ockuperat en ambassad och håller gisslan. I ett tredje ska man sabotera missiler i ett underjordiskt militärkomplex.



***Grafiken i Sabre Team är snyggare än vad man förväntar sig i den här typen av spel. Spelet är fruktansvärt roligt de första timmarna, men förlorar snabbt sin glans.***

Innan du kan sätta igång med det första scenariot krävs en del förberedelser. Först och främst måste du välja ut de fyra soldater som du vill skall deltaga i scenariot. Totalt finns det åtta soldater att välja bland, alla med varierande förmåga. Varje soldat har nämligen fyra olika värden som är intressanta: marksmanship (träffsäkerhet med vapen), strength (fysisk styrka), perception (iakttagelseförmåga) och Action Points (avgör hur mycket soldaten hinner göra under en spelrunda). Varje soldat har både starka sidor och svagheter, så det gäller att välja ett välbalanserat team.

När du komponerat en slagkraftig grupp är det dags att utrusta dem med vapen och ammunition. Det finns en mängd vapen att välja bland, alltifrån små k-pistar till medelstora kulsprutor. Förutom vapen och ammunition finns det en del annat smått och gott att ta med: skottsäkra västar, förbandslådor, gasmasker och granater.

När alla förberedelser är klara är det bara att kasta sig in i stridens hetta. Spelmekaniken är inte alltför komplicerad och man har snart lärt sig alla funktioner. För varje soldat finns en rad handlingar att utföra: förflyttning, ladda, skjuta, plocka upp/släppa saker etc. Varje handling tar tid och kostar ett visst antal Action Points att utföra. När alla soldater förbrukat sina Action Points är det fiendens tur att utföra sina handlingar. Tyvärr tar datorn ganska lång tid på sig att tänka ut fiendens handlingar. Så fortgår spelet med alternerande drag från dig och datorn. Förhoppningsvis klarar du uppdraget med en eller flera soldater i livet och kan gå vidare till nästa.

Grafiken är snyggare än man förväntar sig i den här typen av spel. Mycket färger och hyfsade animeringar. Ljudet är OK, med sedvanliga skott och skrik.

Sabre Team är ett av de där spelen som är våldsamt roligt de första timmarna, men som sedan ganska snabbt förlorar sin glans. Datorns långa betänketid gör att spelet känns segt. Fem scenarier (som inte är särskilt variationsrika) är dessutom i tunnaste laget, det går ganska fort att spela igenom dem. Gränssnittet är dock genomtänkt och enkelt att handskas med. Spelet rekommenderas till er som gillar strategiska spel på en detaljerad nivå och har en stor portion tålamod.




***När du komponerat en slagkraftig grupp ska du utrusta den med vapen — och det finns lite att välja bland...***

**AMIGA/PC**
PRIS: 299 kr
TILLVERKARE: Krisalis

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 72% |
| LJUD: | 50% |
| VARAKTIGHET: | 66% |


Snyggt och välgjort.


Långsamt, för få scenarier

TOTAL
**68%**

# DMZ TOPPLISTA

*Här är Datormagazins "RANKING-LISTA" över datorspel som fått högst betyg i DMz. Den uppdateras och publiceras i vartannat nummer.*

*Spelen är indelade i tio olika kategorier och varje kategori har en egen symbol som är lätt att känna igen.*

## SIMULATOR



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Killing Cloud | 96% | 12-91 |
| Knights Of The Sky | 93% | 01-92 |
| Fighter Duel Pro | 93% | 01-93 |
| Strike Fleet | 92% | 21-91 |
| Pro Flight | 90% | 06-92 |
| Sim Earth | 88% | 15-92 |
| Megafortress | 88% | 14-92 |
| Airbus A320 | 86% | 07-92 |
| MIG 29 Super Fulcrum | 85% | 19-91 |
| Armour Geddon | 84% | 13-91 |
| Blue Max | 83% | 07-91 |
| Stellar 7 | 81% | 13-91 |
| Tower FRA | 80% | 06-91 |
| F15 Strike Eagle II | 79% | 14-91 |
| Silent Service II | 77% | 18-91 |

## ACTIONÄVENTYR



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Hunter | 95% | 15-91 |
| D/Generation | 93% | 14-92 |
| Another World | 92% | 03-92 |
| Robocop 3 | 92% | 04-92 |
| Elvira II | 90% | 07-92 |
| Space Ace II | 90% | 04-92 |
| Heimdall | 85% | 05-92 |
| Blade Warrior | 84% | 16-91 |
| Covert Action | 80% | 11-92 |
| Spirit Of Excalibur | 79% | 11-91 |
| A.G.E | 79% | 06-92 |
| Fantastic Voyage | 78% | 02-92 |
| Cybercon III | 75% | 13-91 |
| Back To The F. III | 75% | 06-91 |
| Lords Of Chaos | 71% | 13-91 |

## PLATTFORM



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Gods | 97% | 10-91 |
| Robocod | 96% | 20-91 |
| Premiere | 95% | 16-92 |
| Oh No! More Lemmings | 95% | 05-92 |
| Push Over | 94% | 13-92 |
| Fire & Ice | 91% | 15-92 |
| Zool | 90% | 18-92 |
| PP Hammer | 90% | 15-91 |
| Elf | 89% | 18-91 |
| Chuck Rock | 89% | 09-91 |
| Leander | 87% | 05-92 |
| Rod Land | 86% | 19-91 |
| Beast III | 85% | 18-92 |
| Barbarian 2 | 84% | 04-92 |
| Hudson Hawk | 83% | 04-92 |

## SPORT



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Sensible Soccer | 92% | 13-92 |
| J Whites Snooker | 92% | 21-91 |
| Links | 90% | 12-92 |
| Pro Tennis Tour II | 90% | 06-91 |
| Ultimate Baseball | 87% | 15-91 |
| W Gretzky Hockey 2 | 86% | 03-92 |
| Speedball 2 | 85% | 15-91 |
| Maclean's Pool | 84% | 20-92 |
| Striker | 84% | 16-92 |
| PGA Tour Golf | 83% | 08-91 |
| Microprose Golf | 81% | 08-92 |
| Panza Kick Boxing | 80% | 08-91 |
| Ski Or Die | 80% | 07-91 |
| Stormball | 77% | 13-91 |
| Over The Net | 77% | 11-91 |

## ARKAD



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Pinball Fantasies | 98% | 19-92 |
| Pinball Dreams | 98% | 06-92 |
| Hare Rising Havoc | 96% | 07-92 |
| The Power | 95% | 10-91 |
| Troddlers | 91% | 21-92 |
| Logical | 86% | 09-91 |
| Rolling Ronny | 84% | 21-91 |
| Gem'X | 83% | 14-91 |
| The Simpsons | 81% | 01-92 |
| Devious Designs | 80% | 02-92 |
| Wizkid | 79% | 18-92 |
| Captain Planet | 79% | 20-91 |
| Aquatic Games | 75% | 19-92 |
| Hill Street Blues | 72% | 10-91 |
| Brain Blasters | 72% | 12-91 |

## ROLLSPEL



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Black Crypt | 98% | 09-92 |
| Eye Of The Beholder II | 98% | 10-92 |
| Eye Of The Beholder | 95% | 13-91 |
| Might & Magic III | 95% | 11-92 |
| Legend | 91% | 11-92 |
| Pools Of Darkness | 91% | 10-92 |
| Lord Of The Rings | 87% | 01-92 |
| Space 1889 | 85% | 05-92 |
| Dark Queen of Krynn | 82% | 14-92 |
| Death Knights of Krynn | 82% | 22-91 |
| Secret Of The Silver Bl | 76% | 17-91 |
| Knightmare | 74% | 06-92 |
| Starflight 2 | 73% | 21-91 |
| Shadow Sorcerer | 73% | 22-91 |
| Wizardry VI | 72% | 13-92 |

## STRATEGI



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Civilization | 99% | 13-92 |
| Populous II | 98% | 03-92 |
| Harpoon+Scenarios | 97% | 09-92 |
| Realms | 95% | 06-92 |
| Railroad Tycoon | 94% | 12-91 |
| Panzer Battles | 93% | 06-92 |
| Sim Ant | 93% | 10-92 |
| Global Effect | 92% | 12-92 |
| No Greater Glory | 91% | 20-92 |
| Populous Challenge | 91% | 21-92 |
| The Perfect General | 90% | 09-92 |
| Robosport | 90% | 22-92 |
| Centurion | 88% | 12-91 |
| Monopoly | 88% | 19-91 |
| Mega Lo Mania | 86% | 22-91 |

## MOTOR



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Formula 1 Grand Prix | 97% | 05-92 |
| Lotus III | 94% | 19-92 |
| Jaguar XJ220 | 93% | 12-92 |
| 4D Sports Driving | 91% | 05-92 |
| Super Monaco GP | 90% | 08-91 |
| Turbo Challenge 2 | 88% | 21-91 |
| Supercars 2 | 85% | 09-91 |
| Out Run Europa | 81% | 19-91 |
| Nigel Mansell | 78% | 01-93 |
| Indy Heat | 65% | 10-92 |
| Wild Wheels | 58% | 03-92 |
| Moonshine Racers | 55% | 09-91 |
| Race Drivin' | 38% | 10-92 |
| Cisco Heat | 30% | 02-92 |

## SHOOT'EM UP



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Rubicon | 96% | 19-91 |
| Alien Breed -92 | 94% | 01-93 |
| Last Ninja III | 92% | 20-91 |
| White Shark | 91% | 15-91 |
| Project X | 90% | 09-92 |
| Nova 9 | 87% | 19-92 |
| Assassin | 87% | 21-92 |
| Defender II | 86% | 09-91 |
| Space Gun | 85% | 09-92 |
| Swiv | 83% | 12-91 |
| Cytron | 83% | 01-93 |
| Wolf Child | 80% | 06-92 |
| Agony | 80% | 10-92 |
| R-type II | 77% | 17-91 |
| Guy Spy | 75% | 14-92 |

## ÄVENTYR



| TITEL | BETYG | RECENSERAD |
|---|---|---|
| Monkey Island II | 98% | 12-92 |
| Rise Of The Dragon | 96% | 20-91 |
| Willy Beamish | 96% | 04-92 |
| Cruise For A Corpse | 96% | 17-91 |
| Police Quest III | 95% | 10-92 |
| Legend of Kyrandia | 92% | 21-92 |
| Demoniak | 92% | 08-91 |
| Robin Hood | 90% | 16-92 |
| Crystals Of Arborea | 89% | 08-91 |
| Wonderland | 88% | 11-91 |
| Space Quest IV | 86% | 07-92 |
| Lure of The Temptr. | 84% | 14 92 |
| Crime City | 82% | 05-92 |
| Dune | 81% | 15-92 |
| Larry I | 81% | 08-92 |

# FIGHTER DUEL PRO

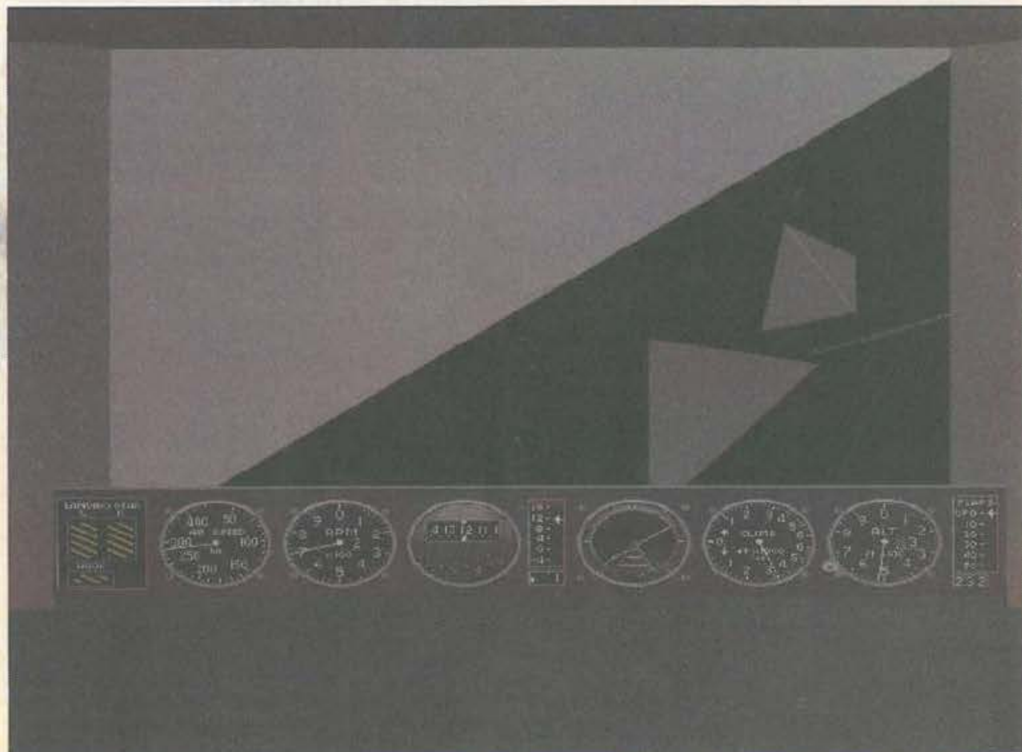
**_Det här är ett spel för den sanne flygentusiasten. Major Sten Ekedahl har spelat. Testversion: Amiga_**



Flygsimulatorer går det snart 13 på dussinet av till olika datorer. Det gör att man blir ganska kräsen och kräver något extra när det kommer ytterligare en. Fighter Duel Pro är en sådan simulator. Den har det där lilla extra. Jaeger Software har renodlat spelet och koncentrerat sig på enbart på luftstrid, "dogfight", jaktflygplan mot jaktflygplan under andra världskriget. Inga komplicerade uppdrag och navigering över terrängen, bara att starta, flyga an mot en bestämd punkt, upptäcka motståndaren och skjuta ner honom innan han skjuter ner dig. Med andra ord, den klassiska duellen!

Spelet ligger på tre disketter som går att installera på hårddisk. Det är inte kopieringsskyddat men har manualskydd. Manualen är på 65 sidor och mycket bra. Man kan välja mellan 16 olika flygplanstyper från Japan, USA, England och Tyskland. Bl a kan man flyga sådana berömda flygplan som Spitfire, Hurricane, Mustang, Corsair, Zero, m fl. Alla har de olika för och nackdelar. Man väljer eget flygplan, motståndarens flygplan och dennes skicklighet och om man skall slåss mot en eller två motståndare. Det finns också möjlighet att träna flygning och skjutning utan motståndare, något som man definitivt bör göra innan man ger sig i kast med sin fiende.

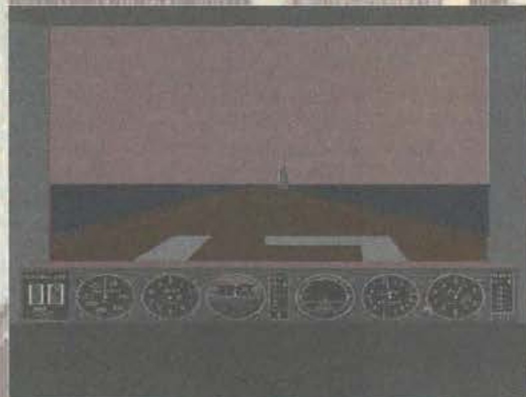
Simulatorn flygs bäst med analog joystick och man kan även enligt manualen använda roderpedaler vilket jag tyvärr inte hade möjlighet att testa. Grafiken är den bästa jag har sett till Amiga, ingen vektorgrafik utan nästan fotografisk återgivning av flygplanen! Visserligen ser du inte din egen cockpit utan dina instrument presenteras i en rad nederst på bilden, lika för alla flygplan. Det uppvägs dock av att du med hjälp av musen kan titta ut i vilken riktning som helst, precis som om du vred på huvudet. Bilduppdateringen är mjuk och fin även på en vanlig 7 MHz Amiga. Enda "nackdelen" är att bilden flimrar lite då programmet går i interlace-läge så en flickerfixer är en fördel men inte nödvändig.



*Grafiken är mjuk och fin även på en standard-Amiga. Dock flimrar bilden lite, eftersom programmet går i interlace-läge.*

Programmet har ytterligare ett par finesser. Om man med en nollmodem-kabel ansluter ytterligare en Amiga kan man låta den ständigt presentera bilden rakt bakåt när man flyger, som en backspegel. Eller kan man med samma uppkoppling vara två och flyga mot varandra. Det går också att ansluta modem och fightas via telefon.

Sammanfattningsvis är Fighter Duel Pro är en simulator för den sanne flygentusiasten som kräver något mer än ett vanligt "shoot-'em-up"-spel. Sådär, nu är min Spitfire varmkörd och det fruktade tyska esset Erich Hartman väntar på mig däruppe någonstans. Tally-ho!



*Fighter Duel Pro är spelet för den sanne flygentusiasten som vill ha mer än pang-pang.*

**AMIGA**
PRIS: ej satt
TILLVERKARE: Jaeger Software

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | % |
| LJUD: | % |
| REALISM: | % |
| VARAKTIGHET: | % |



Flygkänslan!!



Det går inte att gå ur programmet utan att boota om.

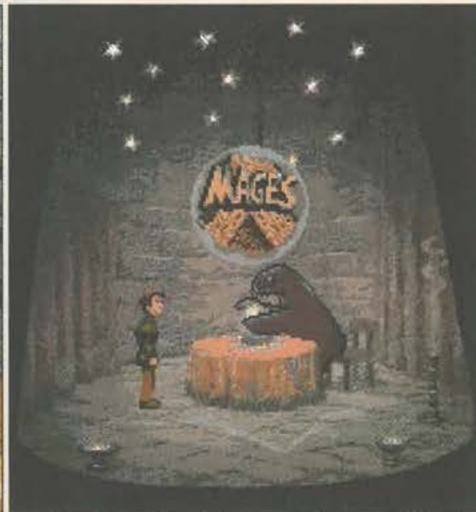
TOTAL

93%

# CURSE OF ENCHANTIA






*"Curse of Enchantia" bjuder knappast på samma skrattparoxysmer som spel som Monkey Island 2, men vissa skämt är både sublima och roliga, och bygger ofta på ordvitsar. Detta är ett exempel; Brad går in till "Sally See-All" för att få sin framtid spådd. Väl inne visar det sig vara en säl som sitter bakom kristallkulan! (säl=seal). Den bländande grafiken i "Curse" bygger på handmålade bakgrunder, något som hittills varit ovanligt i brittiska spel.*

***Även om Curse of Enchantia inte kommer upp i Monkey Island-klass, kan nog spelet, speciellt för de yngre lirarna, bli en inkörsport till äventyrens värld.***
***Den något surmagade Göran Fröjdh har testat.***
***Testversion: Amiga***



*Det märks att Core inte är så hemma på att göra äventyr. Så här långt i spelet har Brad kunnat lösa alla problem med skallen, utan att använda våld. Då plötsligt, när han går på en stig, hoppar en rövare fram och ska råna honom — men snubblar och slås medvetslös. För att komma förbi den stackars försvarslöse rövaren måste Brad ta upp svärdet och hugga ihjäl honom. Tala om omotiverat våld!*



Core Design ligger minsann inte på latsidan. Det senaste året har titlarna duggat tätt; "Heimdall", "Chuck Rock", "Premiere", och så nu "Curse of Enchantia", Cores första allvarliga försök att göra ett fullfjädrat äventyrsspel — de tidigare har, med undantag för Heimdall, varit rena arkadhistorier.

Jag tycker personligen mycket bra om Cores stil, med stora, tydliga, serieliknande figurer och grafik som inte behöver skämmas för sig.

Men som ofta är fallet med de flesta engelska programhus, överstiger de tekniska ambitionerna de rent konstnärliga — det vill säga innehållet i spelet. "Curse of Enchantia" är ett utmärkt exempel på detta förhållande.

I "Curse of Enchantia" spelar man rollen som tonåringen Brad (nej, INTE Brad S), som bara liksom råkar bli uppslukad en dag när han är ute och tränar med sitt bollträ (nej, INTE på pensionärer, man KAN ha bollträn till andra saker).

När Brad kommer till medvetande igen finner han sig i en främmande värld, hängande upp och ned i en fuktig och kall cell. Själv vet han det inte ännu, men han har blivit kidnappad av den megaslemmiga häxan Enchantia.

Enchantia håller sig evigt ung genom en speciell trolldryck som hon blandar till av bland annat delarna från unga människopojkar — och gissa vem hon tänker använda sig av den här gången?

För Brad gäller det alltså att ta sig ut ur cellen snabbt som ögat, och sedan försöka hitta vägen tillbaka till sin egen värld, vilket visar sig vara lättare sagt än gjort. Färden blir lång och tar honom till de mest skiftande miljöer — vissa av dem direkt hälsovådliga.

"Curse of Enchantia" är, liksom allt Core gjort, ett mycket kompetent spel. Grafiken är i klar Monkey Island 2-klass och bygger på handmålade bakgrunder. Dessutom är det snabbt utav bara den; när grafiken för ett

par "rum" väl är inladdad kan man trava omkring och plocka hur man vill utan att spelet behöver läsa från diskett.

Det stora problemet är bara att "Curse" saknar en riktigt bra handling. Visserligen råkar Brad in i komiska situationer ibland och figurerna i spelet är mycket charmfullt tecknade, men det räcker tyvärr inte för att skyla över den tidvis tunna storyn och de alltför enkelspåriga problemen, som man oftast klarar bara man prövar sig fram med prylarna i ens inventarium tillräckligt länge.

"Curse" är nämligen i mångt och mycket uppbyggt som ett arkadspel; det vill säga att när man väl lämnat en plats, kan man inte gå tillbaka. Varje "rum" har sina problem som måste lösas med de saker man för tillfället har på sig, alltså genom uteslutningsmetoden.

Den verkligt stora utmaningen ligger i att förstå sig på det tillkrånglade användargränssnittet, som lånat sina drag från Sierra, men som är ljusår från allt vad användarvänlighet heter. Genom att klicka med höger musknapp kallar man upp en rad med tio ikoner — vilket är mycket nog. Men om man skulle vilja ge bort en sak, trycka på eller dra i något eller käka, får man dessutom kalla upp en underliggande lista med ytterligare åtta ikoner.



***Den här gigantiska näsan, som Brad stöter på ute i öknen, vägrar att släppa förbi hjälten och nu måste Brad hitta något att kittla näsans intresse med. De flesta problemen i "Curse" är ganska begränsade i den meningen att man måste lösa dem med de föremål man hittar just i de "rum" man befinner sig i. När man väl lämnat ett "rum", finns det ingen möjlighet att gå tillbaka — något som är mycket irriterande och som bara hör hemma i arkadspel.***

Ytterligare en sak som bidrar till att man aldrig får någon riktigt personlig relation vare sig till Brad eller någon annan i spelet, är att det helt saknar text. När mna "pratar" med någon, visas svaren i form av bilder i små pratbubblor. Detta gör att spelet känns mycket begränsat. Men å andra sidan förstår jag tanken: även yngre spelare, som inte kan engelska, ska kunna ha glädje av "Curse".

När jag ändå håller på och gnäller, kan jag lika gärna klaga på alla de onödiga arkadsekvenserna som Core envisas med att ha med i spelet. Den första kommer direkt efter man tagit sig ut ur fängelset, och består i att man ska ta sig förbi en massa statyer som släpper ner tunga klubbor för att försöka träffa Brad i huvudet. Frågan är bara vad denna sekvens är till för — man varken förlorar eller vinner något på den, och det kvittar om Brad blir nedslagen femtivelva gånger; han reser sig ändå.

Jag misstänker starkt att dessa arkadsekvenser lagts in för att göra spelet lite längre, och för att fylla ut tomrummen mellan de likriktade problemen.

"Curse of Enchantia" är väldigt vackert att se på, men tyvärr når det långt ifrån upp till Monkey Island-nivå (det är det i och för sig inte många spel som gör). Och som äventyr betraktat är det inte mycket att skriva hem om.

Nu måste man förstås tänka på att jag börjar bli gammal och sur och har sett det mesta. Men om man bortser från mina surmagade åsikter, tror jag ändå att "Curse of Enchantia" kommer att bli ganska populärt, inte minst för att det med sina ganska enkla problem vänder sig till en yngre publik som inte lirat äventyr förut. Och om det kan bli en inkörsport till äventyrens värld, har "Curse" gjort en behjärtansvärd insats.



***Om man börjar tala med någon figur i spelet får man oftast svar i form av pratbubblor med bilder som förklarar vad personen vill ha eller erbjuder sig. I det här fallet har Brad kastat i en slant i önskebrunnen, och får nu välja mellan tre önskningar. Ett tips: ta inte tjejen eller pengarna.***

**AMIGA (1Mb)**
PRIS: 459 kr
TILLVERKARE: Core Design

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 97% |
| LJUD: | 85% |
| ATMOSFÄR: | 75% |
| TOLK: | 31% |
| PROBLEM: | 45% |

+
Laddar fort. Detaljerade och snabba animationer. Bra ljud.

—
Går inte att installera på hårddisk. Disketterna är felnumrerade.

TOTAL
79%



***Ikonsystemet som man styr "Curse of Enchantia" med påminner i mångt och mycket om Sierras. Tyvärr slutar likheterna där - det här är ett mycket tillkrånglat system, som bygger på allt för många ikoner — 16 stycken — för att bli användarvänligt. Ofta vet man precis vad man ska göra, men hittar inte rätt ikon för det.***

**Lite blandad konfekt bjuds det så här i Besvärjarens första rapport för året. Det betyder till exempel att alla som fått fjolårets succé "Cruise for a Corpse" tillsammans med julklappsdatorn kan glädjas åt lite starthjälp. Och räddningen är på väg också för dem som sitter fast i Indy IV, Legend of Kyrandia och Lure of the Temptress.**

# Besvärjaren besvarar

## THE LEGEND OF KYRANDIA

**● Hur kommer man förbi drakarna som vaktar grinden på den mörka ön? Ska man ha en nyckel?**
*Ja, du ska ha en nyckel, men den fick du förhoppningsvis tag på redan i grottlabyrinten. För att inte bli stekt av drakarna, måste du ha dessutom aktiverat den röda stenen i din amulett. Du var väl förresten och hälsade på vid din mammas grav? Och du lade väl en ros på hennes gravsten?*

## INDY IV — THE FATE OF ATLANTIS

**● Hur gör jag för att få i bensin i lastbilen vid utgrävningsplatsen?**
*Hmm, behöver du verkligen hälla i bensin i bilen? I så fall måste du först hitta en slang och en kruka nere i underjorden. Sök dig fram över bilden, så hittar du dem — även om det är mörkt. Min gissning är dock att du måste hitta ett tändstift och/eller en fördelardosa för att lastbilen ska starta. Om du spelar i "fists path" tar du ballongen i stället för lastbilen.*

## (wits path)

**● Hur får jag solstenen av Trottier i Monte Carlo?**
*För det första måste du få Trotier intresserad av att lyssna på dig. Använd dialogerna 1, 2, 1, 1. Nu kommer Trottier att fråga dig något som du hittar svaret på i Platos försvunna dialoger. Varna honom sedan för nazisternas fälla. När Trottier blir tillfångatagen — följ efter nassarnas bil och ramma den.*

**● Hur kommer jag förbi den stora dörren med vatten framför i Atlantis?**
*För att kunna öppna denna port måste du både ha tillgång till ett par orichalcumkulor samt en ål-skulptur av samma slag som den du hittade på Island. Den senare hittar du om du letar igenom alla rummen noggrant (platsen växlar från spel till spel). Orichalcum-kulor ska inte heller vara något problem — lagar du maskinen och matar den med lava har du i det närmaste obegränsad tillgång till orichalcum.*
*Nåväl, ställ dig vid den stora dörren och lägg i en kula i ål-skulpturen. Indy kommer nu att kasta den i vattnet som förångas. Lägg sedan en ny kula i fiskskulpturen vid dörren.*

## MONKEY ISLAND 2 (lätta nivån)

**● Jag sitter fast i LeChucks borg. Jag läste att man skulle skriva upp någon sång för att komma igenom dörrarna med "ugly bone things" på, men var hittar jag den sången?**
*Jag tror du fått allt om bakfoten. Det du pratar om är något man gör om man spelar på den svåra nivån. Eftersom du valt lamer-läget finns det ingen som helst anledning att oroa dig — detta problem finns inte med på den lätta nivån. Jag föreslår att du går in i någon av korridorerna tills du kommer till den stora dörren som leder till LeChucks kontor. Och glöm "ugly bone things".*

## ELVIRA II

**● Nu har jag hittat tändstickorna. Men jag kan ändå inte öppna dörren i kylrummet!**
*Hmm, jag kom precis på att det inte är tändstickor som behövs här, utan Elviras locktång... Titta i hennes loge.*

**● Hur dödar man zombien i kylrummet?**
*Men kära nån... är du SÅ vek, din stackare..? Zombien tillhör de svagare av motståndarna i spelet och faller efter bara några knivhugg (du har väl skaffat en kniv eller nåt?). Om du vill vara extra säker, så blanda till några "Ice darts" och skicka iväg mot honom (de kräver inga ingredienser).*

## CONQUESTS OF THE LONGBOW

**● Hur ska jag rädda Marian från att bli bränd som häxa?**
*Gå med dina män till puben och tala med pubägaren (fråga upprepade gånger). Han kommer nu att låta er använda bakvägen in till munkklostret. Väl i klostret, gå norrut genom hacklabyrinten tills ni hittar dörren till "The Witch's Court", där Marion ska brännas. Ta ut ringen som kan kontrollera eld och sätt på den på Robin. Öppna nu dörren och gå in och rädda Marion (ringen hittar du i lådan som du tog i abbotens rum).*

## LURE OF THE TEMPTRESS

**● Var får jag tag på ett svärd?**
*Du hittade väl en kniv i fängelset? Den kanske du kan använda tills du fått tag i något kraftigare vapen. När du tjänat lite pengar (fråga mannen i lång grön kappa om jobb) kan du ju alltid försöka köpa ett svärd. Kanske hos smeden?*

**● Hur kommer jag in i porten till draken?**
*De första dörrarna behöver du ha hjälp av Goewin för att ta dig genom — instruera henne till att trycka på rätt dödskallar. Den sista dörren bevakas av en Skorl-vakt. Honom måste du slå ner.*

**● Ska man döda draken?**
*NEJ, du ska INTE döda honom — han är den enda som kan berätta hemligheten om hur du besegrar Selena. Däremot måste du snabba på när du kommer in i drakgrottan. När draken börjar vakna — använd trolldrycken du fick av munkarna. Då paralyseras draken och du kan fråga ut honom om allt möjligt tills du får föremålet som kan döda Selena: "Gethryns öga".*

**● Hur kommer man in i slottet efter att man varit hos draken?**
*Rusa inte direkt till slottet efter du varit i grottan, utan gå i stället till Ewans affär och vänta på att en Skorl-vakt dyker upp. Gå nu in i affären, och titta ut genom fönstret. Resten kommer du säkert på själv.*

## CRUISE FOR A CORPSE

**● Jag sitter fast 09:10. Jag har snackat med alla om allt, jag har papperen både från kontoret och från rökrummet.**
*Kanske bartendern kan tänkas veta något. Ge honom lappen du hittade på kontoret.*

**● Jag har fastnat klockan 16:00. Jag har lämnat väskan till Daphne.**
*Prata först med Daphne om allt. Sedan ska du gå runt till alla hytterna på fartyget och prata med personerna i dem. Börja med att ställa dig utanför Rebeccas hytt och gå in när dörren öppnas. När du talat klart med Rebecca, fortsätter du med Rose, fader Fabiani och Daphne och gör på samma sätt med dem.*

Sitter du fast i ett äventyrsspel? Skriv då till **Besvärjaren, Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM.** Om du använder ett vykort ökar chanserna för att du får svar. Observera dock att Besvärjaren inte har möjlighet att besvara personliga brev eller skicka lösningsfiler.

# SÅ KLARAR DU DUNE

***Har kryddbrytningen blivit en flopp? Har semestern på Arrakis förvandlats till en mardröm? Har urbefolkningen börjat hata dig? Lugn, Datormagazin har lösningen på Virgins rymdopera Dune. Så håll till godo — här är en samling värdefulla tips för att ge huset Harkonnen på nöten.***

## BESÖK SIETCHAR!



***Det finns två sätt att leta upp sietchar. Antingen pratar du med fremenkrigarna eller så letar du på egen hand.***

Börja med att konsolidera din ställning som ledare för det fremenfolket. Detta folk bor i s.k sietchar, och din framgång i Dune hänger på hur många såna du träffar på. Det finns ett 30-tal sietchar runtom på planeten, och det finns i princip två sätt att leta upp dem. Det ena är att prata med fremenkrigarna, som antingen finns i sietchen från början, eller som du har skickat dit.

Det andra är att leta själv, antingen med hjälp av ornikopter eller genom att rida på en sandorm. Bägge sätten kräver att du har någon med dig — helst Stilgar — och att du genomsöker öknen där det verkar troligt att det finns oupptäckta sietchar. Titta på kartan som visar krydd-tätheten (spice density map). Om det finns stora gråa områden mellan upptäckta sietchar, är det troligt att det ligger ytterligare sietchar någonstans emellan dem. Ta en ornikopter och kryssa runt i de outforskade områdena — chansen är stor att du stöter på nya sietchar.

Dessutom, när du börjar få ihop trupper, sprid ut dem i sietcharna du upptäckt. Besök dem sedan med ett par dagars mellanrum — då har de rekognoserat i området och kan ha upptäckt nya sietchar. Kom dock ihåg att detta bara fungerar om du besöker sietcharna personligen — det går alltså INTE om Paul använder sina "telepatiska" förmåga.

## BRYT KRYDDA — I MASSOR!



***Krydda är det ämne som håller kejsaren ung och glad. Får han inte det han begär av dig, ser han till att spöa upp dig. Så sköt leveranserna!***

Krydda är det ämne som får världen att gå runt (åtminstone Arrakis). Kryddan används till att resa mellan stjärnorna, och till att hålla kejsaren ung och glad. Om han inte får vad han begär var femte dag, blir han sur och skickar ett gäng stormtrupper att spöa upp dig. Se därför till att alltid skicka krydda i tid, och ta gärna till lite mer än vad kejsaren vill ha — då får du längre tid på dig för annat.

Misslyckas du med dessa sändningar, så är spelet över. Så se till att sköta leveranserna.

För att kunna bryta krydda, måste du rekrytera fremenkrigare från de sietcharna runt om i öknen. Börja med de tre sietchar som ligger öster om palatset; när du rekryterat ett par stycken, får du snart uppgift om var du kan hitta fler sietchar.

De första sex-åtta fremenkrigare som rekryteras specialiserar du på kryddbrytning. Fler behövs faktiskt inte — de utvecklas snart till expertnivå, och rakar då snabbt ett område rent på krydda. Dessutom är det bäst att bara låta en fremen bryta krydda på varje plats, på så sätt blir arbetet effektivast. Och se för guds skull till att snabbt utrusta dina kryddbrytare med ornikoptrar och brytningsmaskiner, "harvesters".

Med ornikoptrarnas hjälp kan de stora sandormarna upptäckas i tid. Utan ornikoptrar riskerar både manskap och brytningsmaskiner att gå förlorade i en maskattack. Övergivna ornikoptrar och brytningsmaskiner stöter du antagligen på vid några av sietcharna, i värsta fall kan du köpa utrustningen av smugglarna i städerna.

Ibland får du meddelandet att det finns sabotörer, som sätter käppar i hjulet för kryddbrytningen. Detta avhjälps lätt genom att skicka några soldater till sietchen i fråga.

## RES TILL STÄDERNA



***Städerna är inte lätta att hitta eftersom fremenkrigarna avskyr dem. En av städerna ligger dock inte långt från palatset i "fiskens mun".***

Det ska finnas fyra städer på Arrakis (själv upptäckte jag dock bara tre). Dessa är inte lika lätta att hitta som sietchar, eftersom fremenkrigarna avskyr allt vad städer heter och i princip vägrar att sätta sina fötter där. En av städerna ligger dock inte långt från palatset, i "fiskens mun" (titta på kartan över planeten, så förstår du). Den andra hittar du när du besökt och rekryterat Stilgar (den ligger rakt väster om sietcharna som avslöjas när du rekryterar fremenledaren). Den tredje ligger inne på fiendeterritorium, på norra halvan av planeten sydost om Harkonnens palats. Dit kan du endast komma genom att rida på en sandmask. Den fjärde? Tja, leta själv.

I städerna kan du köpa maskiner och vapen — de senare behövs när du börjat träna dina arméer. Kom bara ihåg att det inte går att skicka fremenkrigare in till städerna, det enda sättet att får dem att hämta utrustning där är att beordra dem att "leta efter utrustning". Om de befinner sig nära en stad kommer de att gå dit, hämta prylarna och vända tillbaka till sietchen där de befann sig förut.

## LETA UPP KRYDDLETARNA!



***Kryddletarna, "prospektörerna", bör rekryteras så tidigt som möjligt i spelet. Varje gång du upptäcker en ny sietch eller erövrar ett fort så ska du skicka dit kryddletarna.***

Så snart som möjligt i spelet bör du rekrytera kryddletarna, "prospektörerna". De finns i en av sietcharna som ligger närmast öster om palatset, men vill inte börja jobba för dig innan du hittat en fyra-fem sietchar. Varje gång du upptäcker en ny Sietch, eller erövrar ett fort — skicka dit kryddletarna. Efter ett par dagar syns det på "Spice Density map" att området fått färg — dvs att krydda kan börja brytas där.

Lösningen på Dune fortsätter i nästa nummer

# RAMPART

***Här har vi ett rätt enkelt spel som kräver både snabba reflexer och god tankeförmåga. Daniel Törnqvist har testat. Testversion: Amiga***



Rampart, succén från spelhallarna, är nu konverterat till Amiga-format. Det hela går ut på att bygga murar runt sin borg och placera ut kanoner på strategiska ställen. Sedan gäller det att sätta motståndaren på plats i en kanonduell. Spelet kräver snabba reflexer och fingrar samt ett visst mått av strategiskt tänkande.

Det är ett mycket enkelt spel (vilket också framgår av tjockleken på manualen, som nog är den tunnaste jag sett). Innan du sätter igång väljer du svårighetsgrad, joystick eller mus (rekommenderas!) och en eller två spelare. Spelet har i princip tre faser, och varje fas spelas under tidspress.

Under första fasen i spelet gäller det att bygga murar runt sin borg, och om möjligt också runt andra borgar. Ju fler borgar du har omringat, desto fler kanoner får du. Om du inte helt hinner omringa minst en borg med murar har du förlorat. Under nästa fas får du placera ut de kanoner du förvärvat, förutsatt att du har tillräckligt med plats innanför murarna. När detta är klart får du äntligen utnyttja din eldkraft. Med hjälp av ett hårkors ska du guida dina kanonkulor mot din motståndare och förstöra så mycket som möjligt.

Spelar du ensam är din motståndare en armada av fartyg som snabbt närmar sig din kust samtidigt som de bombarderar din borg med kulor. Spelar du tvåmansversionen är din motståndare en borg liknande din egen. Efter kanonaden kommer du tillbaka till fas ett för att reparera din borg och försöka utöka ditt välde. Allt eftersom spelet fortlöper får du större områden vilket leder till fler kanoner, men också mer att reparera efter varje batalj. Spelet fortsätter sedan tills någon av spelarna inte hinner bygga upp sina murar.

Tyvärr har inte Domark lyckats ge arkadversionen full rättvisa på Amigan. Man kan endast spela två spelare (tre på arkadversionen) och spelplanen är betydligt mindre. Dessutom förlorar spelet en hel del av sin tjusning om man inte har tillgång till en trackball som styrmedel. Detta avhjälps delvis om man använder mus, men med joystick blir det på tok för långsamt.

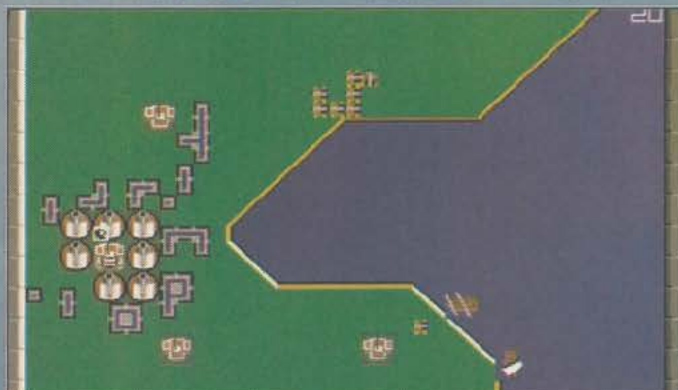
Grafiken är OK, även om det inte är något mästerverk. Ljudet är bättre, med tunga explosioner och bra röstsamplingar.

Rampart är ett medelmåttigt spel som tyvärr inte håller särskilt länge. Spelar man två personer kan det ge några timmars underhållning, men spelar man ensam blir det fort långtråkigt. Synd, för arkadspelet var riktigt roligt.

***Fotnot:*** **PC-versionen av Rampart recenserades i nr 16/92 och ick betyget fyra stjärnor (av fem möjliga).**



*Grafiken är OK, och ljudet riktigt bra med tunga explosioner och bra samplingar. Tyvärr blir Rampart något enformigt i längden.*



*Efter varje strid måste respektive spelare bygga upp sina förstörda murar. Den som inte hinner på usatt tid förlorar.*

**AMIGA/PC**
PRIS: 339 kr
TILLVERKARE: Domark

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 69% |
| LJUD: | 76% |
| VARAKTIGHET: | 63% |



Möjligt att spela två spelare samtidigt.



Dålig konvertering av arkadspelet.

TOTAL

**65%**

# ALIEN BREED
## SPECIAL EDITION 92

***Det här spelet är ett måste för alla som gillar action-spel. Daniel Törnqvist har testat. Testversion: Amiga***



Från svenska programmerarna Team 17 kommer nu Alien Breed i ny version. Det är ingen uppföljare i vanlig bemärkelse, utan snarare en uppgradering av det tidigare spelet. Spelet är i princip detsamma, men har helt nya nivåer att bemästra. Dessutom fungerar detta spel på Amiga 500 Plus, vilket det tidigare inte gjorde.

Spelmakarna har fått sin inspiration från "Alien"-filmerna, det råder det ingen tvekan om. Det hela går nämligen ut på att utforska en stor rymdstation, som kryllar av "aliens"! Rymdstationen består av 12 nivåer och varje nivå går ut på att hitta en hiss som leder neråt. Problemet är att bakom varje hörn lurar en hög med elaka rymdmonster, som inte verkar ha ätit på mycket länge...

Lyckligtvis är man utrustad med ett maskingevär som tar hand om de flesta monster. På sin jakt efter utgången kan man också hitta nycklar, ammunition, pengar och första hjälpen-lådor.

För pengarna man hittar kan man köpa diverse nyttigheter i de dataterminaler som finns utspridda över komplexet. Här kan man köpa kraftigare vapen, nycklar, ammunition, extraliv m.m. Dessutom kan man köpa en mycket användbar scanner, med vilken man kan få upp en karta över den nivå man befinner sig på. Oumbärlig på vissa nivåer.

Det är inget lätt spel. Första nivån klarar man ganska lätt, men redan på andra nivån måste man kämpa för att klara livhanken. På sista nivån hittar man en massa ägg och slemmigheter (ni som sett filmen vet hur det ser ut). Här huserar också "Queen Alien", morsan till alla små rara monster du tagit kål på. Hon är riktigt förbannad, och hon vet vem hon skall rikta sin vrede mot!

En mycket uppskattad funktion i spelet är möjligheten att spela två personer samtidigt. En spelare är bra, men det kommer verkligen till sin rätt när man är två spelare. Det kan leda till en del diskussioner spelarna emellan, men med lite lagarbete kommer man långt!

Spelet är fullt av grafiska detaljer och bra ljudeffekter. Varje vapen har sitt distinkta ljud och monstren skriker verklighetstroget(?) när de går hädan. Dessutom finns en del röst-samplingar som är mycket bra.

Alien Breed är ett renodlat action-spel som kräver ett visst mått av strategiskt tänkande. Med det låga pris spelet betingar kan jag inte annat än rekommendera detta spel varmt till alla och envar som har minsta intresse av dylika spel. Vi ser med spänning fram emot Alien Breed 2, som enligt planerna släpps i sommar!




***För de pengar man samlar på sig kan man köpa diverse nyttigheter vid de dataterminaler som finns utspridda.***




***Alien Breed är spelet som ingen sann action-fantast bör vara utan.***

**AMIGA**
PRIS: 219 kr
TILLVERKARE: Team 17

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 84% |
| LJUD: | 86% |
| VARAKTIGHET: | 95% |


+
Möjlighet att spela två spelare samtidigt.


—
Aningen svårt.

TOTAL
**94%**

# NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

***Det här spelet är ett utmärkt köp, även om det inte bjuder på några överraskningar. Daniel Törnqvist har satt sig bakom ratten. Testversion. Amiga***




***Nigel Mansell's World Championship bjuder inte direkt på några överraskningar. Därmed inte sagt att det är ett dåligt spel. Tvärtom rekommenderas det till alla racing-entusiaster.***



Ännu ett bilspel... Gremlin Graphics, som gav oss den eminenta Lotus-serien, vill ännu en gång se oss bakom ratten på ett vrålåk. Den här gången handlar det om ännu snabbare bilar än Lotusar, nämligen Formel 1-bilar. Nigel Mansell har lånat sitt namn till spelet och det borgar för stor framgång åtminstone i England, där han är något av nationalhjälte sedan han slagit alla rekord i Formel 1-cirkusen under 1992. Nu är det då dags att försöka göra om hans bravader i datorform.

Säsongen består av 16 lopp på banor i olika delar av världen. Innan själva loppet startar ska du kvala in på en bra tid. Den bästa tiden ger "pole position". När loppet är igång tävlar du mot elva andra bilar som också är ute efter placeringar och poäng. Under loppets gång kan du också bli tvungen att gå in i depå för att byta däck, vilket kostar tid och placeringar. På skärmen får du information om däckstatus, hastighet, placering, varvtider och hur långt du ligger efter ledande bil. Efter avslutat race delas poäng ut till de sex främsta förarna och sedan är det dags för nästa lopp. Målet är naturligtvis att skrapa ihop flest poäng och stå som mästare när säsongen är slut.

Innan loppet startar har du möjlighet att "meka" med bilen. Däck, växellåda och vingar finjusteras för att passa olika förhållanden. Mjuka däck ger bättre väghållning men håller inte lika länge som hårda. Om det är risk för dåligt väder kan du välja regndäck. Vingarna påverkar hastigheten och väghållningen på olika sätt. Växellådan kan justeras så att du får bättre accelleration och sämre topphastighet, eller vice versa. Du kan också välja mellan manuell och automatisk växellåda.

Spelet har tre svårighetsgrader som bör passa de flesta. En hjälpfunktion finns också där Nigel Mansell själv kör runt banorna och visar optimala hastigheter och växlar i olika delar av banorna. Det går också att träningsköra banorna utan att några motståndare stör.

Spelet bjuder inte på några överraskningar. Men det är inte dåligt för det. Tvärtom är det ett bra bilspel med härlig fart och bra känsla. Men det där lilla extra saknas för att det ska nå samma höjder som Formel 1 GP från MicroProse eller Lotus från Gremlin själva. Nigel Mansell's World Championship är ett godkänt köp för alla racing-entusiaster.

***Innan själva loppet körs, måste du kvala in för en så bra position som möjligt i startfältet.***

**AMIGA/PC**
PRIS: 389 kr
TILLVERKARE: Gremlin Graphics

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70% |
| LJUD: | 73% |
| VARAKTIGHET: | 83% |



Inga plus, tydligen.

–

Och tydligen inga minus heller.

TOTAL

**78%**

LÄSARLOTSEN

## Recenseras Indy IV?

**Hej!**

**När tänker ni recensera Indiana Jones IV?**

*J.O.E.*

**P.S. De hela lösningarna är en suverän idé. Publicera gärna fler, och gärna då av lite nyare Sierra eller Lucasfilmspel.**

*Actionversionen av Indiana Jones IV damp ner på redaktionen häromdagen, så recensionen kommer i nummer 2/93, alltså nästa nummer.*

*Red.*

## Hur fixa kodnyckel?

**Jag köpte "Pool of Radiance" till min C64 på loppis, men det fanns inte med någon kodnyckel. Kan man skaffa en ny någonstans?**

***M.L. Eskilstuna***

*Företagen genomför alla olika tänkbara aktioner för att förhindra piratkopiering, där kodnycklar är ett sätt. Det som legitimerar en riktig ägare av ett spel är just kodnyckel, och har man blivit av med den är det oftast helt kört att skaffa en ny, för om det gick lätt att skaffa en ny kunde ju vem som helst kopiera ditt spel och också skaffa en ny kodnyckel. Jag beklagar!*

*Pontus*

## Pingis till Amiga

**Finns det till pingisspel till Amiga?**

***"Snoddas"***

*Det enda pingisspel jag sett är ett som kom till C64 redan 1985 från Konami. Det hette "Ping Pong" och var en riktig höjdare. Jag har inte sett något pingisspel till Amigan, så troligen finns det ingen!*

*Pontus*

## Spel på svenska

**I den engelska speltidningen Amiga Action stod det att Lucasfilm har översatt spel till svenska. Vilka spel då och var får man tag på dem?**

***Indy — den frågvise***

*Det stämmer. "Monkey Island I" översattes av vår gamle spelredaktör Göran Fröjdh, men eftersom detta skedde i samband med HK's konkurs så släpptes aldrig denna version.*

*Det var också meningen att Monkey Island II skulle släppas på svenska, men av okänd anledning blev det aldrig av.*

*Pontus och Red.*




*Skriv "TULEBY" för att hoppa till nästa nivå i spelet Alien Breed Special Edition.*

## Spionkod

**Jag har tappat bort manualen till bana 4 i spelet "Älskade spion". När man skall skriva in koden så undrar jag vad det är för kod?**

***Frippe***

*Manualer finns i en volym, och det finns sällan specifika manualer för varje bana. Koderna är normalt till för att man skall kunna spela en nivå och sedan och få ett password när man är klar så att man inte behöver spela hela denna bana igen om man dör tidigt på nästa.*

*Jag har inga password till "Spy who loved me", men ett litet fusktips: Kör igång och stanna sedan bilen. Skriv nu **"MISS MONEYPENNY"** (glöm inte mellanslaget) och du har fått evigt liv och oändligt med pengar.*

*Pontus*

## Fusk, dessa fusk!

**Hej!**

**Jag tycker om att spela men inte fusk som gör att man hoppar över resten av nivån. Har ni fusk till något av dessa spel:**

**1. Afterburner**
**2. Shadow Warriors**
**3. Total Recall**

***Nord Norsk, Bråd***

*1. När du spelar spelet, skall du pausa och skriva **"THUNDERBLADE"**. Du kan nu hoppa både framåt och bakåt med **"<"** respektive **">"**, **"G"** ger extra missiler och **"N"** ger extra liv.*

*2. Det här fusket kräver att du är en bläckfisk, eller får hjälp av någon:*

*Under introt skall man trycka ner **Control, J, Escape, 5, F2, Högra ALT, [, V, Enter och HELP** (Enter och hakparentesen sitter på det numeriska tangentbordet, så att detta fusk funkar inte på A600). Inne i spelet kan du nu använda följande fusk: **HELP** hoppar nivå (men det gillade du ju inte) och **Q** gör att du inte kommer att kollidera med något.*

*3. Skriv **"LISTEN TO THE WHALES"** på titelskärmen. Denna skall nu vändas upp och ner. Inne i spelet har du nu evig energi.*

*Pontus*

## Bollrykte

**Lilla Pontus!**

**1.Jag har hört ryktet om att Screen Sports Basketball. Har ni recenserat det, och i så fall när?**

**2. Vad går Ports of Calls ut på?**

**3. Har ni fusk till Alien Breed 2?**

***Fusk Ture, Täby***

*1. Streetsports Basket fanns till C64 för ett antal år sedan, släppt av Epyx, men jag har varken hört eller sett att det skulle komma till Amiga.*

*2. Detta är ett spel som påminner om de vanliga "brädspelen", typ Nya Finans, Oljan och vad de nu heter. Man skall bli rikast och därmed vinna!*

*3. Du måste syfta på Alien Breed — Special Edition som släpptes i december. Det är en omarbetad version av originalspelet. Skriv **"TULEBY"** så kommer du automatiskt till nästa nivå.*

*Pontus*

**Skriv till**
**Läsarlotsen**
**Datormagazin**
**Box 12547**
**102 29 STOCKHOLM**

# COOL WORLD




*Om man skjuter fulingarna t.ex den här tecknade filuren så kan man suga upp bläcket efter honom.*

**_Jaha. Då är världen på gränsen till att utplånas igen. Av seriefigurer den här gången. Men frukta inte. Ove Kaufeldt har plockat fram sin skarpladdade bläckpenna för att rädda världen. Testversion: Amiga_**



Jack Deebs har problem. Stora problem. Inte obetalda skulder, skoskav eller kärleksbesvär. Jack, som är serietecknare, har råkat skapa en parallellvärld till vår egen. Världen befolkas av teckande figurer av alla möjliga och omöjliga sorter. Feta punkare, minst lika feta hundar, talande dörrar och framförallt vampen Holli. För er som inte har sett Holli så är hon en kvinna som inte behöver någon airbag i bilen och vars klädsmak gör att hon fryser mitt i sommaren. Hollis högsta önskan är att bli riktig. Hon har helt enkelt tröttnat på att vara seriefigur. Det är därför som hon har använt en vortex och lockat Jack till världen så att han ska hjälpa henne. För att det skulle bli ett spel över huvud taget är det ju något som måste gå fel. Det är nämligen så att diverse fulingar från serievärlden också använder Hollis vortexar för att hoppa mellan världarna och stjäla föremål som de flyttar fram och tillbaka.

Du styr polismannen Harris som ska försöka ta kål på alla teckande fulingar genom att skjuta bläck på dem med din bläckpenna och sedan suga upp bläcket efter dem. Inte nog med det, du måste också springa runt på de sexton olika nivåerna och kasta tillbaka alla föremål som fulingarna plockat med sig. För att komma in på varje nivå måste du gå till rätt dörr men för att bli insläppt måste du muta dörren. På varje nivå måste du hoppa fram och tillbaka mellan serievärlden och den riktiga världen och slänga tillbaka prylarna till respektive värld.



Hur är då spelet. Jodå det är faktiskt mycket trevligt. Spelet påminner lite om filmen med Roger Rabbit med både teckande figurer och riktiga människor. För er som intresserade så är det faktiskt Kim Basinger som har stått modell för Holli. För er som inte är intresserade, läs inte föregående mening. Figurernas animeringar är välgjorda och bakgrunderna är detaljrika och innehåller många stolliga detaljer som man upptäcker först efter att man har spelat ett tag. Ljudet är tyvärr inte i klass med grafiken men den duger gott. Manualen är kanske lite kortfattad men den innehåller ändå det mesta av vad man behöver veta.

**AMIGA**
PRIS: 339 kr
TILLVERKARE: Ocean

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 79% |
| LJUD: | 75% |
| VARAKTIGHET: | 83% |



Välgjorda animationer.



Inga anmärkningar.

TOTAL
**79%**

Du som vill ha ett spel med lite mer än bara ett vanligt hoppa-skutta-spel borde titta närmare på det här spelet. Så greppa din bläckpenna och rädda världen. Pennan är ju som bekant mäktigare än svärdet.

# BACK-CHAT

## Björn Luhf är en kuf

Helloja!

Här kommer lite välbefogat gnäll över era spelrecensioner och ert betygsystem!

Att ett betyg i dataspelssammanhang är subjektivt är väl ganska ofrånkomligt. Men att låta en flygsimulator-hatare recensera rymdsimulatorn Shuttle från Virgin Games verkar för mig otroligt. Björn Luhf uttrycker sig klart och tydligt att han aldrig har gillat polygon-baserad grafik... Finns det någon som har sett en flygsimulator till Amigan utan polygongrafik?

Han använder dessutom en inledande tredjedel av recensionen till att tjata om Aliens, Moonraker, Flash Gordon och andra filmer som inte har med spelet att göra.

Ok, spelet var faktiskt väldigt slött som han sa, men annars tycker jag att Shuttle var suveränt om bara fanskapet hade funkat på en A3000. Detta står det inte ett smack om i recensionen.

När jag ringde C.B.I frågade jag om Shuttle fungerade på en A3000. De sa att de inte visste så jag tog för givet att det fungerade och beställde spelet. När jag fick hem spelet stod det på kartongen att det bara fungerade med 68000-processor. Jag höll på att kräkas! Jag tycker att ni i tester alltid ska uppge utrustningskrav till produkten så att man vet om man överhuvud taget kan använda den.

Angående ert betygssystem tycker jag att flera personer borde testa samma spel. Sedan skulle de skriva en gemensam recension och att betyget sattes av dem alla.

Detta för att ett spel inte testas av någon som hatar just den speltypen.

Tidningen är annars mycket kompetent men med för lite hårdvarutester.

Kom nu med ett riktigt pundigt svar i äkta Brad-anda.

**BMW Forever**

***Jag kan inte se någonstans i recensionen att Björn Luhf är flygsimulator-hatare. Att han har ruttnat på polygongrafik är en helt annan femma, din fåntratt. Du verkar ju själv inte vara särskilt förtjust i vad du kallar för just fanskapet.***

***Jag kan dock hålla med dig om informationsmissen att spelet bara funkar på 68000-processorer. Men det är faktiskt säljarens skyldighet att hålla reda på om spelet funkar på din dator eller inte.***

***Jag kan tänka mig att nöjesredaktör Burén skulle bli desto mer flintskallig om flera personer skulle göra recensioner på ett och samma spel.***

***Brad S.***

## 90% är inte längre så bra

VECKANS



TÖNT

Hallå!

Jag och mina vänner tycker att det har blivit inflation på höga spelbetyg i er tidning. Ett spel som får 90% är inte längre så bra.

Ett spel SKA inte kunna få 99% hur bra det än är. Om man istället hade gett spel som Civilization, Black Crypt, Populous II med flera 85-90% i betyg och samtidigt sänkt alla andra betyg med 10% skulle ett spel som fick 60% inte vara så dåligt. När det kom en "Smash-hit" skulle den vara värd 90% eller mer. Om ett spel får 60% i betyg räknas det som helkass nuförtiden.

Jag tycker att helkassa spel ska ha 30%, ett normalspel 50-60% och ett bra spel 70-85%.

Det enda spel som skulle vara värt 98% är Monkey Island II eftersom det spelet står i en klass för sig.

Tack, hela redaktionen, för en utmärkt tidning.

**"Inge Signatur"**

***Det där var en herrans massa bollande med siffror. Och vad skulle det vara bra för att sänka alla betyg med 10%? Du skulle bara få samma resultat. Med andra ord att alla spel som tidigare låg på 60% och skulle hamna på 50% skulle räknas som helkassa. Tala om för mig vad det skulle vara för revolutionerande skillnad.***

***Brad S.***

## Breed 2 fanns ute!

Tjena Brad!

Nu måste jag fatta pennan och klottra ner några ord till dig.

Apropå nr 21 av Dmz där ni gödsel-sorterare skriver i Läsarlotsen att Alien Breed II inte kommit ut än. Detta spel har kanske inte varit ute på marknaden speciellt länge. Men det fanns faktiskt ute när ni skrev svaret på denna fråga. Och varför skrev ni att de inte planerade att göra någon uppföljare?

Jag tycker också att KÄSE som skrev en insändare i samma nummer kan gå och spola ner sig i toan. Detta angående hans åsikt att minska spel och nöje.

Däremot tycker jag att ni kan minska på reklamen i er tidning.

Annars är er tidning skitbra!

**Alexander Lind**

***Så här ligger det till: Alien Breed — Special Edition är inte Alien Breed II. Svaret på insändaren skrevs av Pontus Berg innan specialversionen kom ut och redaktionen kände till den.***

***Specialversionen består av 12 nya nivåer och säljs till lågpris. Alien Breed II kommer i sommar.***

***Brad S.***

## KÄSE är en ost!

Den här insändaren är ett svar till tönten KÄSEs (som på tyska betyder ost) insändare i nummer 21 av DMz. Enligt det du skrev verkar du ju inte vara mycket smartare än just en ost. Brad är faktiskt inte ensam om att tycka att han är cool. För det tycker jag med. Vad vore DMz utan Back-Chat och Brad S?

Ta er samman nu och sluta klaga på Brad. Han är faktiskt övermänskligt helcool.

"!"

***Vanliga dödliga människor har faktiskt sett mig utan att veta om det. Jag brukar nämligen extraknäcka som stuntman i Hollywood när jag inte skriver Back-Chat.***

***Brad S.***



***Redaktionen har kommit över en bild på Brad S halvbror. Mannen på bilden ville dock inte kommentera det hela när vi ringde upp.***

## SÄG EMOT

**BACK-CHAT är namnet på din sida. Här kan du tycka riktigt illa om våra spelrecensioner, om våra testare, skriva en egen recension, eller varför inte skicka in din egen topplista?!**

**I varje nummer utser vi dessutom ett STAR LETTER, som belönas med ett valfritt Amiga- eller 64-spel. Skicka till: Datormagazin, Box 12547, 102 29 STOCKHOLM**

**Märk kuvertet med "BACK-CHAT". Och strunta i att ange vilket spel du vill ha, så slipper vi skicka något!!**

# Beställ för mer än 500 kr och du får ett spel – värt minst 149 kr

## SPEL TILL COMMODORE 64/128

| | KASS | DISK |
|---|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 159 | 229 |
| AIRBORNE RANGER | 79 | |
| ALL AMERICAN BASKET | 79 | |
| AMAZING SPIDERMAN | | 199 |
| BACK TO THE FUTURE 3 | 159 | |
| BATMAN THE MOVIE | 79 | |
| BATTLE COMMAND (cart) | 249 | 249 |
| BIG NOSE AMERICAN ADV | 79 | |
| BLADES OF STEEL | | 249 |
| BLUE BARON | 79 | |
| BLUES BROTHERS | 159 | 199 |
| BOD SQUAD | 79 | |
| BUBBLE BOBBLE | 79 | |
| BUBBLE DIZZY | 79 | |
| CAPTAIN DYNAMO | 79 | |
| CASTLE MASTER | 79 | |
| CAVEMANIA | 79 | |
| CHAMPIONSHIP WRESTLING | 79 | |
| C J IN THE USA | 79 | |
| COLOSSUS BRIDGE 4.0 | 79 | |
| COMBAT SCHOOL | 79 | |
| COOL CROCK TWINS | 169 | |
| COOL WORLD | 159 | 229 |
| COUNT DUCKULA II | 79 | |
| COVERGIRL STRIP POKER | | 229 |
| CRAZY CARS III | 159 | |
| CREATURES I | 79 | |
| CREATURES II | 159 | 199 |
| CRYSTAL KINGDOM DIZZY | 149 | |
| DALEK ATTACK | 149 | |
| DEJA VU | | 199 |
| DIE HARD II | 159 | 229 |
| DIZZY DOWN THE RAPIDS | 79 | |
| DIZZY PRINCE YOLKFOLK | 79 | |
| DJ PUFF | 79 | |
| DOUBLE DRAGON II | 79 | |
| DOUBLE DRAGON III | 169 | 229 |
| DRAGON WARS | | 249 |
| EMLYN HUGHES INT SOCCER | 79 | |
| EUROPEAN FOOTB. CHAMP. | 169 | 209 |
| EUROPEAN SUPERLEAGUE | 159 | 229 |
| F16 COMBAT PILOT | 79 | 149 |
| FALL GELB | | 499 |
| FIFTH ESKADRA | | 499 |
| FLIGHT SIMULATOR II | | 499 |
| FLIMBOS QUEST | 79 | |
| FOOTBALL DIRECTOR | 79 | |
| FOOTBALL MANAGER I | 59 | |
| FOOTBALL MANAGER III | 159 | |
| FOOTBALLER OF YEAR II | 79 | |
| FRANKENSTEIN | 79 | |
| GAZZA I | 79 | |
| GAZZA II | | 199 |
| GHOSTS & GOBLINS | 59 | |
| GHOULS & GHOSTS | 79 | |
| GO FOR GOLD* | 79 | 99 |
| GOLAN FRONT | | 499 |
| GOLDEN AXE | 79 | |
| GRAEME SOUNESS SOCCER | 79 | |
| GREEN BERET | 79 | |
| GREY SEAS GREY SKIES | | 499 |
| GUNSHIP | 79 | |
| HEAVY METAL | 149 | |
| HEROES OF THE LANCE | 79 | |
| HITCHHIKERS GUIDE | | 149 |
| HOOK | 159 | 229 |
| HUDSON HAWK | | 229 |
| ICE HOCKEY | 79 | |
| IN HARMS WAY | | 499 |
| INDIANA JONES 4 ACTION | 169 | 229 |
| INDIANA JONES & L.C. | 79 | |
| INT'L 3D TENNIS | 79 | 99 |
| INT'L ICE HOCKEY | 79 | |
| INT'L TENNIS | 79 | |
| INDY HEAT | 169 | |
| ITALIA 90 | 79 | |
| ITALY 1990 | 79 | |
| JACK NICKLAUS GOLF | 79 | |
| JAHANGIR KHANS SQUASH | 79 | |
| KLAX | 79 | |
| KONAMIS PING-PONG | 79 | |
| LAST NINJA II | 79 | |
| LAST NINJA III | 79 | |
| LEATHER GODDESSES | | 149 |
| LONG LANCE | | 499 |
| LOTUS ESPRIT TURBO | 79 | |
| MANCHESTER UTD | 79 | 99 |
| MANCHESTER UTD EUROPE | 169 | 229 |
| MATCH OF THE DAY | 159 | |
| MICROPROSE SOCCER | 79 | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 79 | |
| MONTY PYTHON | 79 | |
| MOON WALKER | 79 | |
| MULTIPLAYER SOCCER MAN. | 79 | |
| MYTH | 79 | |
| NARC | 79 | |
| NARCO POLICE | 79 | |
| NAVY MOVES | 79 | |
| NAVY SEALS (cart) | 249 | 249 |
| NEW ZEALAND STORY | 79 | |
| NIGHT BREED | 79 | |
| NORTH & SOUTH | 169 | 239 |
| OPERATION THUNDERBOLT | 79 | |
| OVERRUN | | 349 |
| PAPERBOY | 59 | |
| PIPEMANIA | 79 | |
| PIT FIGHTER | 169 | |
| PLATOON | 79 | |
| PREDATOR II | 159 | |
| PRESIDENT IS MISSING | 149 | 199 |
| PRO TENNIS TOUR I | 79 | |
| PROJECT FIRESTART | | 199 |
| RAINBOW ISLANDS | 79 | |
| RAMBO II | 79 | |
| RAMPART | 169 | |
| RBI 2 BASEBALL | 159 | 199 |
| RICK DANGEROUS I | 79 | |
| ROBOCOD | 169 | 229 |
| ROBOCOP I | 79 | |
| ROBOCOP III (cart) | 249 | 249 |
| RODLAND | 169 | 229 |
| ROLLING RONNY | 149 | 199 |
| SALAMANDER | 79 | |
| SEVENTH FLEET | | 499 |
| SEYMOUR GOES HOLLYWOOD | 79 | |
| SHILOH | | 349 |
| SHOOT EM UP CONSTR KIT | 89 | |
| SIEG IN AFRIKA | | 499 |
| SILENT SERVICE | 79 | |
| SIM CITY | | 249 |
| SLICKS | 79 | |
| SLY SPY | 79 | |
| SMASH TV | | 229 |
| SOCCER PINBALL | 79 | |
| SPACE CRUSADE | 159 | 229 |
| SPELLBOUND DIZZY | 79 | |
| STALINGRAD CAMPAIGN | | 499 |
| STEG THE SLUG | 79 | |
| STREET FIGHTER I | 79 | |
| STRYKER CRYPTS OF TROGAN | 79 | |
| STUNT CAR RACER | 79 | |
| SUBBATTLE SIMULATOR | | 199 |
| SUMMER CAMP | 79 | |
| SUPER CARS | 79 | |
| SUPER MONACO GP | 79 | |
| SUPER SEYMOUR | 79 | |
| SUPER SPACE INVADERS | | 199 |
| SUPERSTAR ICE HOCKEY | | 199 |
| SWIV | 79 | |
| TEENAGE MUT. HERO TURT. | 179 | |
| TEST DRIVE II | 79 | |
| TOKI (CART) | 249 | 249 |
| TOTAL RECALL | 79 | |
| TURBO OUT RUN | 79 | |
| TURRICAN I | 79 | |
| TURRICAN II | 79 | |
| TUSKER | 79 | |
| ULTIMATE GOLF | 89 | |
| UNINVITED | | 199 |
| UP PERISCOPE | | 299 |
| VENDETTA | 79 | |
| WWF II | 159 | 229 |

* = Games Summer Edition

## SPELPAKET TILL COMMODORE 64/128

4 GAMES PACK III League Challenge, Survivors, Battle-Field och Superkid in Space. Pris kassett 79.

AIR SEA SUPREMACY Carrier Command, Silent Service, Gunship, P47 och F15 Strike Eagle. Pris kassett 229.

BIG BOX I Ghostbusters I, Enduro Racer, Hacker I, Spindizzy, Rampage, Big Trouble Little China, Corporation, Explorer, ACE 2088, Champ Baseball, Champ Basketball, Dandy, Mermaid Madness, Park Patrol, Star Raiders II, Prodigy, ISS, High Frontier, Firetrap, Karnov, Super Hang-On, Gee Bee Air Rally, Real Ghostbusters, Galactic Games, Super Sprint, Knightmare, Wonderboy, Champ Football, Guadal Canal och Aliens. Pris kassett 229.

BIG BOX II Alleykat, Dan Dare 1, Delta, Eagles, Eliminator, Sanxion, Driller, Firelord, Thunderforce, Battle Valley, Defenders of the Earth, Gribblys Day Out, Split Personalities, Cauldron 2, Zoids, Insects in Space, Maze Mania, Iridis Alpha, Barbarian 2, Guardian 2, Heatseeker, Snare, Que-Dex, Orion, Ocean Conqueror, Hunters Moon, Anarchy, Tunnel Vision, Mega Apocalypse och Lords of Midnight. Pris kassett 229.

CARTOON COLLECTION Dizzy, CJ's Elephant Antics, Slightly Magic, Spike in Transilvania och Seymor goes to Hollywood. Pris kassett 149.

CHARTBUSTERS Agent X2, Ghostbusters 1, FA Cup Football, Kane 1, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa 1, Ricochet, Zolyx, Dan Dare 1, Exploding Fist 1, Formula 1 Sim, Brian Jacks Superstar, Tau Ceti, I-Ball 1, Park Patrol, Thrust 1, War Cars och Harvey Headbanger. Pris kassett 149.

COMBAT PACK III Ninja Commando, Kick Box Vigilante, Bionic Ninja och Spaghetti Western Simulator. Pris kassett 79.

DIZZYS EXCELLENT ADVENTURES Dizzy Panic, Dizzy Down the Rapids, Dizzy Prince of the Yolkfolk, Spellbound Dizzy och Kwick Snax. Pris kassett 149.

DREAM TEAM Simpsons, Terminator 2 och WWF Wrestlemania. Pris kassett 199, diskett 249.

GARRY LINEKER COLLECTION Gary Linekers Superskills, Italy 1990, Superstar Soccer och Gary Linekers Hot Shot. Pris kassett 149, diskett 199.

GINORMOUS COLLECTION Game Over, Punch & Judy, Gunboat, Australian Rules Football, Turbo Bike, Dead or Alive, Run for Gold, Soccer Boss, Combat Zone, Stunt Experts, Soccer Challenge, Everyones a Wally, Rugby Boss, BMX Ninja, Pro Mountain Bike, Grid Iron II, Army Moves, Red Arrows, Strike Force Cobra och Rally Driver. Pris kassett 199.

MEGA SPORTS Stavhopp, dykning, 100 meter, backhoppning, hästhoppnong, störtlopp, skridsko, barr, cykling, fäktning, slalom, slägga, gymnastik, bob, bågskytte, lerduveskytte, spjutkastning och ytterligare idrotter (totalt mer än 30 olika). Grenarna är hämtade från Games Summer Edition, Games Winter Edition, Summer Games I och II och Winter Games. Pris kassett 199, diskett 249.

MULTI MIXX I Leaderboard, Leaderboard Tournament och World Class Leaderboard. Pris kassett 89.

MULTIMIXX II Beach-Head 1 & 2 och Raid over Moscow. Pris kassett 89.

MULTIMIXX III Street Fighter, Bionic Commando och 1943. Pris kassett 89.

MULTIMIXX IV Gauntlet I & II och Deeper Dungeons. Pris kassett 89.

MULTIMIXX V Monty on the Run, Jack the Nipper II och Auf Wiedersehen Monty. Pris kassett 89.

PSYCHO'S SOCCER Kick Off 2, Manchester United, Fighting Soccer och World Championship Soccer. Pris kassett 199.

QUATTRO FIGHTERS Kamikaze, Mig 29, SAS Combat och Guardian Angel. Pris kassett 79.

QUATTRO MEGASTARS Sky High Stuntman, Big Foot, Little Puff och CJ's Elephant Antics. Pris kassett 79.

RAINBOW COLLECTION Bubble Bobble, New Zealand Story och Rainbow Islands. Pris kassett 149, diskett 229.

SOCCER STARS Microprose Soccer, Gazza 2, Emlyn Hughes Int'l Soccer och Kick Off 2. Pris kassett 199.

SPORTS American 3D Pool, Fantastic Soccer, 5 A-Side Football, Jocky Wilsons Darts och International Ice Hockey. Pris kassett 159.

SUPER ALL STARS Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in the USA och Steg the Slug. Pris kassett 179.

SUPER FIGHTERS Pitfighter, Final Fight och WWF Wrestlemania. Pris kassett 199, diskett 249.

## SPEL TILL CDTV

| | PRIS |
|---|---|
| BATTLE CHESS | 499 |
| CASE CAUTIOUS CONDOR | 429 |
| FANTASTIC VOYAGE | 399 |
| ILLUSTRATED SHERLOCK HOLMES | 399 |
| LEMMINGS | 399 |
| RAFFLES | 399 |
| SHERLOCK HOLMES CONS. DET. | 549 |
| SNOOPY | 399 |
| TEAM YANKEE | 499 |
| WRATH OF THE DEMON | 399 |

## NYTTOPROGRAM TILL COMMODORE 64/128

| | KASS | DISK |
|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 299 | 299 |
| BUDGET | 179 | 199 |
| FIRMABOKFÖRING 64/128 | | 795 |
| HEMBOKFÖRING I | 279 | 299 |
| HEMBOKFÖRING II | | 399 |
| PLANERINGSKALENDER | 179 | 199 |
| TEXTREGISTER 64 | 279 | 299 |
| TEXTREGISTER 128* | | 349 |

* = kräver monitor

## BÖCKER TILL COMMODORE 64/128 & AMIGA

| | | PRIS |
|---|---|---|
| AMIGA BASIC INSIDE & OUT | | 279 |
| AMIGA C FOR BEGINNERS | | 229 |
| AMIGA DEVICES MAN 3RD ED | | 369 |
| AMIGA DOS GUIDE 3RD ED | | 269 |
| AMIGA DOS II COMPANION | | 299 |
| AMIGA DOS INS. & OUT REVISED | | 249 |
| AMIGA DOS MANUAL 3RD ED. | | 349 |
| AMIGA GAME MAKER MANUAL | | 399 |
| AMIGA HARDWARE MAN. 3RD ED. | | 399 |
| AMIGA INTERN | | 399 |
| AMIGA LIBR. MAN. 3RD ED. | | 449 |
| AMIGA MACHINE LANGUAGE | | 229 |
| AMIGA MAKING MUSIC | | 349 |
| AMIGA MULTIMEDIA WORKBOOK | | 399 |
| BANE COSMIC FORGE HINTBOOK | | 149 |
| BARDS TALE III CLUEBOOK | | 149 |
| BEST OF AMIGA TRICKS & TIPS | | 299 |
| BUCK ROGERS II CLUE BOOK | | 149 |
| C64 IDEA BOOK | | 149 |
| C64 WRITING STRATEGY GAMES | | 149 |
| CHAMPIONS OF KRYNN CLUE | | 149 |
| CHAOS STRIKES BACK ADV H.B. | | 149 |
| CIVILIZATION H.B. | | 249 |
| CODENAME ICEMAN HINTBOOK | | 99 |
| COLONELS BEQUEST HINT | | 99 |
| CONQUEST OF CAMELOT HINT | | 99 |
| CONQUEST OF LONGBOW HB | | 99 |
| CORISH COMP. GAMES GD 3RD ED. | | 249 |
| CURSE OF AZURE BONDS CLUE | | 149 |
| DARK QUEEN OF KRYNN CLUE | | 149 |
| DEATH KNIGHT KRYNN CLUEBOOK | | 149 |
| DUNGEON MASTER HINT BOOK | | 149 |
| ELITE HELP BOOK | | 99 |
| ELVIRA 1/2 H.B. | Pris/st. | 139 |
| EYE OF THE BEHOLDER I CLUE | | 149 |
| EYE OF THE BEHOLDER II CLUE | | 149 |
| GATEWAY SAVAGE FRONTIER CLUE | | 149 |
| GOLD RUSH HINTBOOK | | 99 |
| HARPOON BATTLE BOOK | | 239 |
| HEART OF CHINA HINTBOOK | | 99 |
| IMMORTAL CLUEBOOK | | 139 |
| INDIANA J. FATE ATLANTIS CLUE | | 149 |
| INDIANA JONES LC AVD HINT | | 99 |
| KINGS Q. 1/2/3/4/5/6 H.B. | Pris/st. | 99 |
| KINGS QUEST COMPANION 3RD ED. | | 249 |
| KNIGHTMARE HINTBOOK | | 99 |
| LARRY 1/2/3/5 H.B. | Pris/st. | 99 |
| LARRY BEDSIDE COMPANION | | 149 |
| LEGEND HINTBOOK | | 99 |
| LEGEND OF KYRANDIA HINTBOOK | | 99 |
| LOOM HINTBOOK | | 99 |
| LORD OF THE RINGS CLUEBOOK | | 139 |
| MANIAC MANSION CLUEBOOK | | 149 |
| MASTER SIM CITY/EARTH | | 249 |
| MASTER ULTIMA | | 249 |
| MIGHT & M. 1/2 CLUE BOOK | Pris/st. | 149 |
| MIGHT & MAGIC III CLUE BOOK | | 229 |
| MONKEY ISLAND II HINTBOOK | | 149 |
| MULTIMEDIA WITH AMIGA | | 299 |
| OFFICIAL GDE CIVILIZATION | | 229 |
| OFFICIAL GUIDE RAILROAD TYCOON | | 229 |
| OFFICIAL GUIDE SPACE QUEST I-IV | | 229 |
| POLICE Q. 1/2/3 H.B. | Pris/st. | 99 |
| POLICE QUEST CASE BOOK (1–3) | | 249 |
| POOL OF RADIANCE CLUE BOOK | | 149 |
| POOLS OF DARKNESS CLUEBOOK | | 149 |
| POWER MONGER CLUE BOOK | | 139 |
| POWER MONGER STRATEGY | | 249 |
| PROPHECY OF SHADOW CLUEB. | | 149 |
| QUEST FOR CLUES III | | 269 |
| QUEST FOR CLUES IV | | 299 |
| QUEST FOR CLUES V | | 249 |
| QUEST FOR GLORY I HINT BOOK | | 99 |
| QUEST FOR GLORY II HINT BOOK | | 99 |
| RAILROAD TYCOON MASTER STR. | | 249 |
| RISE OF THE DRAGON HINTBOOK | | 99 |
| SECRET OF MONKEY I HINTBOOK | | 149 |
| SECRET SILVERBLADES CLUE | | 149 |
| SHERLOCK HOLMES CLUEBOOK | | 149 |
| SIM CITY PLANNING | | 249 |
| SIM EARTH BIBLE | | 249 |
| SPACE Q. 1/2/3/4 H.B. | Pris/st. | 99 |
| SPACE QUEST COMPANION (1–4) | | 249 |
| THE LARRY STORY | | 179 |
| TREASURES SAVAGE FRONT. CLUE | | 149 |
| ULTIMA AVATAR | | 229 |
| ULTIMA V HINT BOOK | | 149 |
| ULTIMA VI HINT BOOK | | 149 |
| ULTIMA VII HINT BOOK | | 149 |
| VISIONARY PROG HANDBOOK | | 349 |
| WILLY BEAMISH HINTBOOK | | 99 |
| ZAK MC KRACKEN HINT BOOK | | 99 |

## JOYSTICKS

| | PRIS |
|---|---|
| BATHANDLE | 229 |
| BOSS | 179 |
| GRAVIS GAME PAD | 249 |
| SIMPSONS JOYSTICK | 199 |
| SLICK STICK | 99 |
| TAC-2 | 139 |
| TAC-3 | 159 |
| THE BUG | 199 |

## SPELPROGRAM TILL AMIGA

| | PRIS |
|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT II (1 MB) | 549 |
| 4D SPORTS BOXING (1 MB) | 199 |
| 4D SPORTS DRIVIN (1 MB) | 199 |
| A10 TANK KILLER V1.5 (1 MB) | 399 |
| A320 AIRBUS | 399 |
| ADDAMS FAMILY | 299 |
| AGONY | 299 |
| AIR BUCKS (1 MB) | 369 |
| AIR SUPPORT | 299 |
| ALIEN BREED SPEC. ED. (1MB) | 159 |
| ALTERED DESTINY (1 MB) | 299 |
| AMBERSTAR (1 MB) | 349 |
| AMOS – THE CREATOR | 599 |
| AMOS 3D (till Amos)* | 399 |
| AMOS COMPILER (till Amos) | 369 |
| AMOS PROFESSIONAL (1 MB) | 699 |
| ANOTHER WORLD | 299 |
| APIDYA | 299 |
| AQUATIC GAMES | 299 |
| AQUAVENTURA | 299 |
| ARACHNOPHOBIA (1 MB) | 299 |
| ARCHER MACLEANS POOL (1 MB) | 299 |
| ARMADA | 369 |
| ASHES OF EMPIRE (1 MB) | 449 |
| ASSASSIN (1 MB) | 299 |
| AV8B HARRIER ASSAULT (1 MB) | 399 |
| B.C. KID | 299 |
| BANE OF COSMIC FORGE (1 MB) | 429 |
| BARBARIAN II (PSYGN.) | 329 |
| BARDS TALE III | 159 |
| BAT II (1MB) | 399 |
| BATTLE CHESS I | 159 |
| BATTLE ISLE | 369 |
| BATTLE ISLE DATADISK | 249 |
| BATTLE TANK KURSK-BERLIN | 499 |
| BATTLEHAWKS 1942 | 199 |
| BILLS TOMATO GAME | 349 |
| BIRDS OF PREY (1 MB) | 399 |
| BLACK CRYPT (1 MB) | 299 |
| BLADES OF STEEL | 299 |
| BLUE MAX | 199 |
| BORODINO | 369 |
| BRIDGE 6.0 | 369 |
| BRIGADE COMMANDER (1 MB) | 399 |
| BUCK ROGERS (1 MB) | 369 |
| CAESAR (1 MB) | 349 |
| CALIFORNIA GAMES II | 299 |
| CAMPAIGN | 399 |
| CAPTIVE | 199 |
| CAR-VUP | 299 |
| CARL LEWIS CHALLENGE | 299 |
| CARTHAGE* | 299 |
| CASTLES (1 MB) | 369 |
| CASTLES DATADISK | 199 |
| CENTURION | 159 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER (1 MB) | 299 |
| CHESS CHAMPIONS 2175 | 269 |
| CHESSMASTER 2100 | 199 |
| CHUCK ROCK | 299 |
| CHUCK YEAGERS AFT 2.0 | 159 |
| CIVILIZATION (1 MB) | 399 |
| CODENAME ICEMAN (1 MB) | 399 |
| COLONELS BEQUEST (1 MB) | 399 |
| CONFLICT KOREA (1 MB) | 399 |
| CONFLICT MIDDLE EAST (1 MB) | 369 |
| CONQUEST CAMELOT (1 MB) | 399 |
| CONQUEST OF LONGBOW**** | 399 |
| COOL CROCK TWINS | 299 |
| COOL WORLD (1 MB) | 299 |
| COVERT ACTION (1MB) | 399 |
| CRAZY CARS III | 299 |
| CRUISE FOR A CORPSE | 349 |
| CURSE OF ENCHANTIA (1 MB) | 399 |
| CYTRON | 349 |
| D-GENERATION (1 MB) | 199 |
| DAILY SPORTS COVERGIRL | 299 |
| DALEK ATTACK | 229 |
| DARK QUEEN OF KRYNN (1 MB) | 379 |
| DARKMAN | 299 |
| DAS BOOT | 199 |
| DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MB) | 369 |
| DEUTEROS* | 369 |
| DICK TRACY | 299 |
| DIE HARD II | 299 |
| DIPLOMACY (1 MB) | 369 |
| DISCOVERY | 369 |
| DOJO DAN | 299 |
| DOODLE BUG | 299 |
| DRAGONS LAIR II: TIME WARP | 499 |
| DRAGONS LAIR III | 499 |
| DUCK TALES | 299 |
| DUNE (1 MB) | 369 |
| EASY AMOS (1 MB) | 399 |
| ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (1 MB) | 399 |
| EPIC (1 MB) | 369 |
| EUROPEAN CHAMPIONSHIPS 1992 | 299 |
| EUROPEAN FOOTBALL CHAMP | 299 |
| EUROPEAN SUPERLEAGUE | 299 |
| EYE OF THE BEHOLDER I (1 MB) | 369 |
| EYE OF THE BEHOLDER II (1 MB) | 399 |
| F15 STRIKE EAGLE II (1 MB) | 399 |
| FACES: TETRIS III | 299 |
| FALCON | 199 |
| FALCON DATADISK I | 149 |
| FALCON DATADISK II | 149 |
| FASCINATION | 349 |
| FIGHTER DUEL PRO (1 MB) | 449 |
| FIRE AND ICE | 299 |

| | |
|---|---|
| FLEET MED | 499 |
| FLIGHT SIMULATOR II | 499 |
| FLOOR 13 (1 MB) | 369 |
| FOOTBALL DIRECTOR II (1 MB) | 299 |
| FORMULA ONE GP (1 MB) | 399 |
| FUTURE WARS | 179 |
| FUZZ BALL | 249 |
| GAMES 92 ESPANA (1 MB) | 369 |
| GATEWAY SAVAGE FRONT. (1 MB) | 379 |
| GENGHIS KHAN (1 MB) | 399 |
| GETTYSBURG | 369 |
| GIANTS OF EUROPE (till Ret. Eur.) | 149 |
| GIN & CRIBBAGE | 399 |
| GLOBAL EFFECT | 369 |
| GOBLIINS II | 349 |
| GODS | 299 |
| GOLD RUSH | 349 |
| GRAHAM TAYLOR (1 MB) | 299 |
| GUY SPY | 369 |
| HALLS OF MONTEZUMA (1 MB) | 349 |
| HARE RAISING HAVOC**** | 299 |
| HARLEQUIN | 299 |
| HARPOON V1.1 (1 MB)** | 399 |
| HARPOON BATTLE SET II | 199 |
| HARPOON BATTLE SET III | 199 |
| HARPOON BATTLE SET IV | 199 |
| HARPOON EDITOR*** | 249 |
| HEART OF CHINA (1 MB) | 399 |
| HEIMDALL (1 MB) | 399 |
| HOCKEY LEAGUE SIMULATOR* | 369 |
| HOI | 299 |
| HOOK (1 MB) | 299 |
| HOYLES III******** | 399 |
| HUMANS | 349 |
| HÄGAR THE HORRIBLE | 299 |
| IMPERIUM | 159 |
| IN HARMS WAY | 499 |
| INDIANA JONES 3 L.C. ADV. | 199 |
| INDIANA JONES 4 ACTION | 299 |
| INDIANA JONES 4 ADVENT. (1 MB) | 399 |
| INDY HEAT | 299 |
| INTERNATIONAL SPORTS CHALL. | 369 |
| ISHAR LEG. OF THE FORTRESS | 369 |
| IT CAME FROM THE DESERT (1 MB) | 349 |
| JACK NICKLAUS COURSE 1 | 179 |
| JACK NICKLAUS COURSE 2 | 179 |
| JACK NICKLAUS COURSE 3 | 179 |
| JACK NICKLAUS COURSE 4 | 179 |
| JACK NICKLAUS COURSE 5 | 199 |
| JACK NICKLAUS UNLIMITED (1 MB) | 399 |
| JAGUAR XJ220 (1MB) | 299 |
| JAMES CLAVELS SHOGUN | 299 |
| JIMMY WHITE'S WHIRLW SNOOKER | 369 |
| JOE & MAC (1 MB) | 299 |
| JOHN BARNES (1 MB) | 299 |
| JOHN MADDEN | 299 |
| KEYS TO MARAMON | 329 |
| KINGS BOUNTY | 369 |
| KINGS QUEST IV (1 MB) | 399 |
| KINGS QUEST V******** | 399 |
| KNIGHTMARE | 369 |
| KNIGHTS OF THE SKY (1 MB) | 399 |
| KRIEGSMARINE | 499 |
| KURSK CAMPAIGN | 499 |
| LARRY I | 299 |
| LARRY II (1 MB) | 399 |
| LARRY V******** | 399 |
| LEANDER | 299 |
| LEATHAL WEAPON | 299 |
| LEEDS UNITED CHAMPIONS (1 MB) | 299 |
| LEGEND (1 MB) | 369 |
| LEGEND OF KYRANDIA (1 MB) | 399 |
| LIFE & DEATH | 199 |
| LINKS**** | 429 |
| LINKS BOUNTIFUL COURSE | 229 |
| LINKS FIRESTONE COURSE | 229 |
| LIVERPOOL | 299 |
| LONG LANCE | 499 |
| LORD OF THE RINGS (1 MB) | 329 |
| LORDS OF THE TIME | 369 |
| LOTUS III | 299 |
| LURE OF THE TEMPTRESS (1 MB) | 369 |
| M1 TANK PLATOON | 369 |

| | |
|---|---|
| MAGIC JOHNSON BASKETB (1 MB)* | 269 |
| MAIN BATTLE TANK C. GERMANY | 499 |
| MAIN BATTLE TANK M. EAST | 499 |
| MAIN BATTLE TANK N. GERMANY | 499 |
| MALTA STORM | 499 |
| MANCHESTER UTD EUROPE | 299 |
| MATCH OF THE DAY | 299 |
| MEGA FORTRESS (1 MB) | 369 |
| MEGA FORTRESS MISSIONS 1 | 299 |
| MEGA TRAVELLER I (1 MB) | 369 |
| MEGA TRAVELLER II (1 MB) | 369 |
| MICROLEAGUE BASEBALL (1 MB) | 399 |
| MICROPROSE GOLF (1 MB) | 399 |
| MIDWINTER I | 179 |
| MIGHT & MAGIC III******** | 399 |
| MONKEY ISLAND II (1 MB) | 399 |
| MOON STONE (1 MB) | 369 |
| MOONBASE | 399 |
| MOSCOW CAMPAIGN | 499 |
| MOTORHEAD | 199 |
| MYTH | 299 |
| NAM | 369 |
| NEUROMANCER (1 MB) | 299 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. | 349 |
| NO GREATER GLORY (1 MB) | 399 |
| NO SECOND PRIZE (1 MB) | 299 |
| NOVA 9******** | 299 |
| OMAR SHARIFS BRIDGE (1 MB) | 399 |
| OPERATION SPRUANCE | 399 |
| OPERATION STEALTH | 299 |
| PACIFIC ISLANDS | 369 |
| PACIFIC STORM MIDWAY CAMP. | 499 |
| PACIFIC STORM SOLOMONS | 499 |
| PALADIN II (1 MB) | 349 |
| PANZER BATTLES (1 MB) | 369 |
| PAPERBOY II | 299 |
| PARASOL STARS | 299 |
| PEGASUS | 299 |
| PERFECT GENERAL (1 MB) | 429 |
| PERFECT GENERAL WWII DATA | 299 |
| PGA COURSES (till PGA GOLF) | 199 |
| PINBALL DREAMS | 329 |
| PINBALL FANTASIES(1 MB) | 349 |
| PLAN 9 FROM OUTER SPACE | 399 |
| POLICE QUEST I | 399 |
| POLICE QUEST II (1 MB) | 399 |
| POLICE QUEST III******** | 399 |
| POOLS OF DARKNESS (1 MB) | 379 |
| POPULOUS II (512K) | 369 |
| POPULOUS II (1 MB) | 369 |
| POPULOUS II CHALL. DATA | 199 |
| PORTS OF CALL | 299 |
| PREDATOR II | 299 |
| PREMIERE (1 MB) | 369 |
| PREMIER MANAGER (1 MB) | 299 |
| PROJECT X (1 MB) | 299 |
| PUSH OVER | 299 |
| PUTTY (1 MB) | 299 |
| QUEST FOR GLORY II (1 MB) | 399 |
| RAILROAD TYCOON (1 MB) | 399 |
| RAMPART (1 MB) | 299 |
| RBI 2 BASEBALL | 369 |
| REALMS | 369 |
| RED BARON******** | 399 |
| RED LIGHTNING | 369 |
| RED STORM RISING | 299 |
| RED ZONE | 299 |
| RISE OF THE DRAGON (1 MB) | 399 |
| RISKY WOODS | 299 |
| ROAD RASH(1 MB) | 299 |
| ROBIN HOOD | 329 |
| ROBOCOP III | 299 |
| ROBOSPORT (1 MB) | 349 |
| ROLLING RONNY | 299 |
| ROMANCE 3 KINGDOMS II (1 MB) | 599 |
| ROMMEL AT GAZALA | 499 |
| RUGBY THE WORLD CUP | 299 |
| RULES OF ENGAGEMENT (1 MB) | 329 |
| SABRE TEAM (1 MB) | 299 |
| SAMURAI WAY OF WARRIOR | 369 |
| SEARCH FOR THE KING (1 MB) | 429 |
| SECRET OF MONKEY ISLAND 1 (1 MB) | 299 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 | 299 |

| | |
|---|---|
| SHADOW OF THE BEAST III | 349 |
| SHADOWLANDS | 369 |
| SHADOWORLDS (1 MB) | 299 |
| SHUTTLE (1 MB) | 349 |
| SILENT SERVICE II (1 MB) | 399 |
| SIM ANT (1 MB) | 399 |
| SIM CITY I MEG VERSION | 399 |
| SIM CITY ARCHITECT I***** | 149 |
| SIM CITY ARCHITECT II***** | 149 |
| SIM CITY TERRAIN ED. ***** | 149 |
| SOCCER MANAGER MULTI PL. | 299 |
| SOLITAIRE'S JOURNEY (1 MB) | 449 |
| SPACE ACE II BORFS REVENGE | 399 |
| SPACE CRUSADE | 299 |
| SPACE GUN | 299 |
| SPACE QUEST I (SCI)******** | 399 |
| SPACE QUEST II (1 MB) | 399 |
| SPACE QUEST III (1 MB) | 399 |
| SPACE QUEST IV******** | 399 |
| SPACE ROGUE | 369 |
| SPECIAL FORCES (1 MB)** | 399 |
| SPIRIT OF EXCALIBUR (1 MB) | 369 |
| SPOILS OF WAR (1 MB) | 449 |
| STALINGRAD | 299 |
| STAR COMMAND | 369 |
| STAR CONTROL (1 MB) | 299 |
| STEEL EMPIRE | 369 |
| STELLAR CRUSADE | 399 |
| STREET FIGHTER II | 329 |
| STRIKE FLEET | 329 |
| STRIKER (1 MB) | 299 |
| STRIP POKER III (1 MB) | 399 |
| SUBBATTLE SIMULATOR | 299 |
| SUPER TETRIS (1 MB) | 369 |
| SUSPICIOUS CARGO | 299 |
| TENNIS CUP II | 299 |
| THE GODFATHER | 369 |
| THE MANAGER (1 MB) | 369 |
| THIRD REICH (1 MB) | 369 |
| THUNDERHAWK | 369 |
| TITUS THE FOX | 299 |
| TO THE RHINE | 499 |
| TOM LANDRY FOOTBALL | 399 |
| TRACON II (1 MB) | 499 |
| TREASURES OF SAVAGE FR. (1 MB) | 379 |
| TRODDLERS | 299 |
| TROLLS | 299 |
| TV SPORTS BASEBALL (1MB) | 199 |
| TV SPORTS BOXING (1MB) | 199 |
| ULTIMA VI (1 MB) | 369 |
| VEKTOR STORM | 369 |
| VENGEANCE OF EXCALIBUR (1 MB) | 369 |
| VIKINGS FIELDS OF CON. (1 MB) | 299 |
| VROOM | 299 |
| VROOM DATADISK | 229 |
| WAR IN MIDDLE EARTH | 269 |
| WARLORDS (1 MB) | 369 |
| WARRIORS OF RELYNE | 369 |
| WAXWORKS (1 MB) | 399 |
| WEEN | 349 |
| WILD WEST WORLD | 299 |
| WILLY BEAMISH (1 MB) ******** | 399 |
| WING COMMANDER (1 MB) | 399 |
| WINGS (1 MB) | 199 |
| WIZKID | 299 |
| WONDERLAND (1 MB) | 369 |
| WRATH OF THE DEMON | 369 |
| WWF II (1 MB) | 299 |
| ZAK MC KRACKEN | 179 |
| ZOOL (1 MB) | 299 |
| ZOOL (A1200) | 299 |
| ZYCONIX | 249 |

* = fungerar ej på A500 Plus & A600
** = fungerar ej på A600
*** = kräver V1.21 av Harpoon, 1 MB och antingen 2 drivar eller hårddisk
****= kräver 1 MB och hårddisk
***** = kräver Sim City
******** = kräver 1 MB och antingen två drivar eller hårddisk

## AMIGA SPEL 149:-ST.

3D POOL, ADV DESTROYER SIM, ARCADE FRUIT MACHINE, BATMAN THE MOVIE, BIG NOSE CAVEMAN, BSS JANE SEYMOUR, BUBBLE BOBBLE*, BUBBLE DIZZY, CARRIER COMMAND, CASTLE MASTER, COUNT DUCKULA II, CRAZY CARS II, DIZZY PRINCE OF YOLKFOLK, DRAGONS OF FLAME, EMLYN HUGHES INT SOCCER, F16 COMBAT PILOT, FIRE & FORGET II, FIRST DIVISION MANAGER, FLIMBOS QUEST, FOOTBALLER OF THE YEAR II, FRANKENSTEIN, GAZZA I, GHOULS & GHOSTS, GO FOR GOLD**, GOLDEN AXE, GRAEME SOUNESS SOCCER, HUDSON HAWK, INT'L 3D TENNIS, INT'L ICE HOCKEY, INTERNATIONAL TENNIS, ITALIA 90, ITALY 1990, JACK NICKLAUS GOLF, JAHANGIR KHANS SQUASH, JAMES POND, JOAN OF ARC, LAST NINJA II, LAST NINJA III, LOMBARD RAC RALLY, LOTUS 1, MAGICLAND DIZZY, MANCHESTER UTD, MICROPROSE SOCCER, MOON WALKER, NARC, NARCO POLICE, NAVY MOVES, NEW ZEALAND STORY*, NIGHT BREED ARCADE, OFF SHORE WARRIOR, ORIENTAL GAMES, PANG, PANZA KICK BOXING, PIPEMANIA, PIT FIGHTER, PRINCE OF PERSIA, PRO TENNIS TOUR 1, PUZZNIC, RAINBOW ISLANDS, RAMBO III, RICK DANGEROUS I, ROBOCOP I, ROBOCOP II, RUGBY COACH, SHOOT EM UP CONSTR KIT, SLIGHTLY MAGIC, SMASH TV, SOCCER PINBALL, SPELLBOUND DIZZY, STARGLIDER II, STEG THE SLUG, STREET FIGHTER, STRIDER II, STRIKER MANAGER, STUNT CAR RACER*, SUPER CARS II, SUPER MONACO GP, SUPER OFF ROAD, SUPER SEYMOUR SAVES PLANET, SWITCHBLADE II, SWIV, TEAM SUZUKI, TEST DRIVE II, TOTAL RECALL, TOYOTA CELICA GT RALLY, TURBO OUT RUN, TURRICAN II, TV SPORTS FOOTBALL*, ULTIMATE GOLF, VIZ, WORLD CLASS LEADERBOARD, X-OUT, Z-OUT.

* = FUNGERAR EJ PÅ A500 PLUS & A600.
** = GAMES SUMMER EDITION.

## SPELPAKET TILL AMIGA

BIG BOX II* Armalyte, Back to the Future 3, R-Type I, IK+, Real Ghosbusters, Defenders of the Earth, Shanghai I, Sinbad, Bombuzal och TV Sports Football. Pris 369.

BITMAP BROTHERS VOL 1 Cadaver, Xenon I och Speedball 2. Pris 299.

CARTOON COLLECTION Treasure Island Dizzy, Spike in Transylvania, Slightly Magic, CJ's Elephant Antics och Seymour goes to Hollywood. Pris 299.

COMBAT CLASSICS Team Yankee. F15 Strike Eagle 2 och 688 Attack Sub. 1 MB. Pris 349.

DIZZY COLLECTION Fantasy World Dizzy, Treasure Islands Dizzy, Magicland Dizzy, Kwik Snax och Fast Food. Pris 299.

DIZZY EXCELLENT ADV Bubble Dizzy, Dizzy Prince of the Yolkfolk, Dizzy Panic, Spellbound Dizzy och Kwik Snax. Pris 299.

DREAM TEAM Terminator 2, Simpsons och WWF Wrestlemania. Pris 299.

DUNGEON MASTER & CHAOS STRIKES BACK Två klassiker. 1 MB. Pris 349.

FANTASTIC WORLDS Populous 1, Megalomania, Realms, Pirates och Wonderland. 1 MB. Pris 399.

FOOTBALL CRAZY Kick Off 2, Final Whistle och Player Manager. Pris 329.

GARY LINEKER COLLECTION Italy 1990, International Soccer Challenge, Footballer of the Year II och Gary Linekers Hot-Shot. Pris 249.

LOST TREASURES OF INFOCOM Infidel, Lurking Horror, Suspect, Ballyhoo, Hitchhikers Guide to the Galaxy, Suspended, Starcross, Deadline, Witness, Moonmist, Planetfall, Stationfall, Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker, Zork I, Zork II, Zork III, Beyond Zork och Zork Zero. Pris 599.

MAGIC WORLDS Dragons Breath, Storm Master och Crystals of Arborea. Pris 299.

MEGAMIX Ork, Agony och Leander. Pris 369.

MEGASPORTS* Mer än 30 olika idrottsgrenar, t.ex. dykning, stavhopp, 100 meter löpning, höjdhopp, hästhoppning, konståkning, slalom, fäktning, cykling, spjut, slägga, bågskytte, gymnastik, lerduveskytte, tresteg, rodd m.fl. Grenarna är hämtade från Games Summer Edition, Summer Games 1 & 2 och Winter Games. Pris 299.

PGA TOUR GOLF PLUS PGA Tour Golf och PGA Courses. Totalt 7 olika golfbanor: Sawgrass, Avanel, La Quinta, Sterling Shores, Eagle Trace, Scottsdale och Southwind. Pris 369.

POPULOUS II PLUS Populous 2 och Populous 2 Challenge datadisk. 1 MB. Pris 399.

POWERPACK II Battlemasters, Predator 2, Wings och It Came From the Desert. 1 MB. Pris 349.

PSYCHO'S SOCCER Kick Off 2, Manchester United, Int'l Soccer Challenge och World Champ Soccer. Pris 349.

RAVING MAD Rodland, Robocod och Megatwins. Pris 299.

SIM CITY & POPULOUS Två av de bästa spelen någonsin till priset av ett. Pris 369.

SPORTS MASTERS Indianapolis 500, PGA Tour Golf, Advantage Tennis och European Champ. 1992. Pris 369.

STRATEGY MASTERS Battlemasters, Populous 1, Hunter, Spirit of Excalibur och Chess Player 2150. Pris 369.

SUPER ALL STARS Robin Hood Legend Quest, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in the USA och Steg the Slug. pris 299.

SUPER FIGHTERS Pitfighter, Final Fight och WWF Wrestlemania. Pris 299.

TEST DRIVE II COLLECTION Test Drive II, California Challenge, European Challenge, Muscle Cars och Super Cars. Pris 369.

THE ADVENTURERS Hunter, Supremacy och Corporation. Pris 299.

* = fungerar ej på A500 Plus & A600.

# C.B.I. Computer Boss International

Box 503 631 06 Eskilstuna

# BESTÄLL PÅ TELEFON: 016-13 10 20

*Personlig ordermottagning: Måndag–Torsdag 9–21, Fredagar 9–17, Lördag & Söndag 14–17*

**NAMN:** ______________________ **POSTADRESS:** ______________________

**ADRESS:** ______________________ **TELEFONNR:** ______________________

☐ **Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel utan kostnad. Värde minst 149 kr. Beställ för mer än 1000 kr och du får två extra spel, osv.**

**Jag väljer:**

- ☐ **DIE HARD II (C64 kass)**
- ☐ **FINAL BLOW (C64 disk)**
- ☐ **4D SPORTS BOXING (1 MB, Amiga)**
- ☐ **4D SPORTS DRIVIN (1 MB, Amiga)**
- ☐ **DICK TRACY (1 MB, Amiga)**
- ☐ **KEYS TO MARAMON (Amiga)**

| ARTIKELNAMN | DATOR | KASS/DISK | PRIS |
|---|---|---|---|
| | | | |

**MINSTA BESTÄLLNING = 250 KR**

**Priserna är inkl moms, frakt, PF-avgift och emballage.**

**Endast 45 kr expeditionsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.**

**Leveranstiden är 7–10 dagar. Ej utlösta paket debiteras med 149 kr.**

**Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extraavgift på 30 kr.**

# CYTRON

**_Ett laboratorium har attackerats av sina egna robotar. Vem ska rädda forskarna? Jo, en fjärrstyrd robot med Ove Kaufeldt bakom spakarna. Testversion: Amiga_**





Ett underjordiskt experimentcentrum, Coracon systems, har fått det hett om öronen. Dess arbetarrobotar har flippat ur helt och laboratoriets egna experiment löper amok i korridorerna och har av misstag råkat aktivera komplexets självförstörelsemekanism. En räddningsexpedition håller på att sättas samman och just du har blivit utvald att styra det senaste vapnet för att undsätta forskarna.

Vad är det då för slags fantasifullt vapen som har konstruerats den här gången tro? Jo, en fjärrstyrd tank som består av två olika enheter, Cyt och Ron. Det är denna tank du ska styra ner i underjorden för att rädda forskarna och för att klara varje nivå måste man rädda ett visst antal forskare innan allt exploderar.

Cytron är nog en av de fulaste tanks som har konstruerats. Tillsammans bildar de en stor kraftig skövlarmaskin men om man kopplar isär delarna får du en liten och smidig kärra som ibland är nödvändig för att ta sig igenom trånga passager. När man kopplar isär tanken gäller det att hitta ett tryggt ställe för den delen man lämnar annars kan den bli förstörd medan man är borta.

Grafiken i spelet är tillfredsställande utan att vara lysande. Ljudet är bra med hungrigt tuggande kanoner och mysiga mullrande eldklot. En kul grej i spelet är att man kan välja mellan flera olika styrningar. Dels finns det två "vanliga" styrningar med man kan även spela med två joysticks samtidigt. Den ena styr då stridsvagnen och den andra kanontornet. Det tar en stund att komma på tekniken, men när man väl kan det så är den styrningen faktiskt bäst.

Spelet är inte speciellt originellt, men välgjort. Högvis med olika vapen och extraprylar gör att det finns mycket roligt att upptäcka i spelet. En del fiender har mycket speciella taktiker och en del anfaller inte ens dig utan går direkt på forskarna som du ska rädda.

Psygnosis har gjort ett välgjort spel som är mycket trevligt att spela och är en bra kombination av teknik och skövla. Tummen upp för

**_Cytron är inte speciellt originellt, men välgjort. Det hela är en bra kombination mellan "teknik och skövling"._**

| AMIGA | |
|---|---|
| PRIS: | 349 kr |
| TILLVERKARE: | Psygnosis |
| GRAFIK: | 79% |
| LJUD: | 85% |
| VARAKTIGHET: | 83% |

+
Bra ljud. Trevliga styralternativ.

–
Inga anmärkningar.

TOTAL
**83%**




**_I din kamp mot allhanda slembollar har du ordentligt med vapen att välja mellan._**



**_Ett ogästvänligt landskap omger det hemliga (och snart före detta) komplexet._**












*Efter sju sorger och åtta bedrövelser har hjälten kommit upp till "Macho City", den stad som den manliga halvan av mänskligheten byggde på Terra Androgena innan det stora könskriget bröt ut. I dag fungerar bara delar av transportsystemet, så när Rex hittar en bil kan han bara ta sig fram till vissa adresser i staden. För att välja destination knappar man bara in önskat val på dataskärmen (lilla bilden) så kör bilen dit automatiskt.*

# REX NEBULAR

## AND THE COSMIC GENDER BENDER

Tillgången på rymdhjältar har varit skrämmande låg på senare år. Alltsedan läder-gudinnorna lade fötterna i vädret och Roger Wilco gick och blev gubbsjuk i Space Quest IV, har vi, den datorspelande delen av mänskligheten, tvingats leva i ett slags äventyrs-vacuum.

Men nu är äntligen den långa väntan slut — och det kan vi tacka Rex Nebular för. Rex är i sanning en tvättäkta rymdhjälte. Det vill säga; han super, bedrar, idkar skörlevnad, kastas i fängelse och ägnar sig i största allmänhet åt att vara en finne i rumpan på galaxen.



*Rymdhjälten Rex Nebular på väg till den excentriske överste Stone, en konstsamlare som jagar sällsynta föremål från hela galaxen. Den här gången är han ute efter en ovärderlig vas från en försvunnen planet. Spelet öppnar med en slags epilog, där Rex kommer tillbaka efter avslutat uppdrag med vasen i sin hand.*

Rex har dock ett stort problem här i livet: pengar. Visserligen är detta något han delar med större delen av mänskligheten — men Nebulars vilda liv kostar gigantiska summor varje månad (för att inte tala om alla böter han har dragit på sig efter rader av barslagsmål).

För att kunna finansiera detta överdådiga liv tvingas Rex, som är ett mellanting mellan rymdpirat, äventyrare, smugglare samt simpel pornograf, ständigt att ta sig an mer eller mindre omöjliga uppdrag.

I "The Cosmic Gender Bender" har Rex precis fått i uppgift av en excentrisk konstsamlare att åka till en försvunnen planet för att hämta en värdefull vas. Föga anar väl Rex när han tackar ja till uppdraget att han ska nedskjuten och krascha på den försvunna planeten i fråga — Terra Androgyna — och sedan tvingas kämpa för livet för att komma ur klorna på planetens kvinnor, som har ambitionen att använda stackars Rex som avelsexemplar.

Världen han kraschat på bebos nämligen enbart av kvinnor — männen dog alla i det stora könskriget drygt 100 år tidigare. Kvinnorna blev helt enkelt trötta på karlarnas eviga macho-fasoner och bestämde sig en dag för att göra sig av med dem. Nu för tiden sköter damerna reproduktionen dels med hjälp av avel i form av kidnappade rymdhjältar, dels genom att tillfälligt byta kön själva med



*Så har då Rex hamnat i den famösa "Gender Bendern" - könsbytaren. Efter en omgång i denna maskin förvandlas Rex till kvinna och kan ostört vandra omkring bland kvinnorna utan att riskera att råka illa ut.*

hjälp av en så kallad "Gender Bender" — en könsbytarmaskin.

Denna minst sagt problematiska situation måste nu Rex Nebular slingra sig ur, samtidigt som han helst ska hitta den där eländiga vasen.

Äventyret tar honom genom djungler, ner till kvinnornas underjordiska fästning och slutligen till "Macho City", männens numera övergivna stad där enbart män går säkra på gatorna.

Med tanke på att "Rex Nebular" är Microproses första grafiska äventyrsspel, är resultatet klart imponerande.

Designen och användargränssnittet är väl i och för sig inget revolutionerande, och liknar i mångt och mycket Lucasarts-spelen. Dock finns det ett par viktiga skillnader.

Animationerna i spelet bygger till exempel helt på digitaliserade bilder, i motsats till andra äventyr där "gubbarna" är gjorda i ritprogram. Detta syns tydligt när figurerna rör sig över skärmen eller plockar upp föremål — alla rörelser har riktig "filmkvalitet".

Vanligtvis tar sådana animationer både datorkraft och hårddiskutrymme i massor, men med en ny teknik som Microprose utvecklat blir det möjligt att skala och rotera grafik samt att spela upp långa avsnitt med digitaliserat ljud, utan att det spelet blir ohanterligt. Och Rex Nebular är faktiskt inte särskilt stort, med dagens mått mätt — bara ca 11 meg.

Detta kan dock bero på att man inte har "optimerat" grafiken i spelet; visserligen är det 256-färgers VGA, men programmerarna verkar inte ha utnyttjat hela paletten. Fördelen med att utnyttja färre färger är naturligtvis dels att spara plats, dels att snabba upp animationerna på långsammare maskiner.

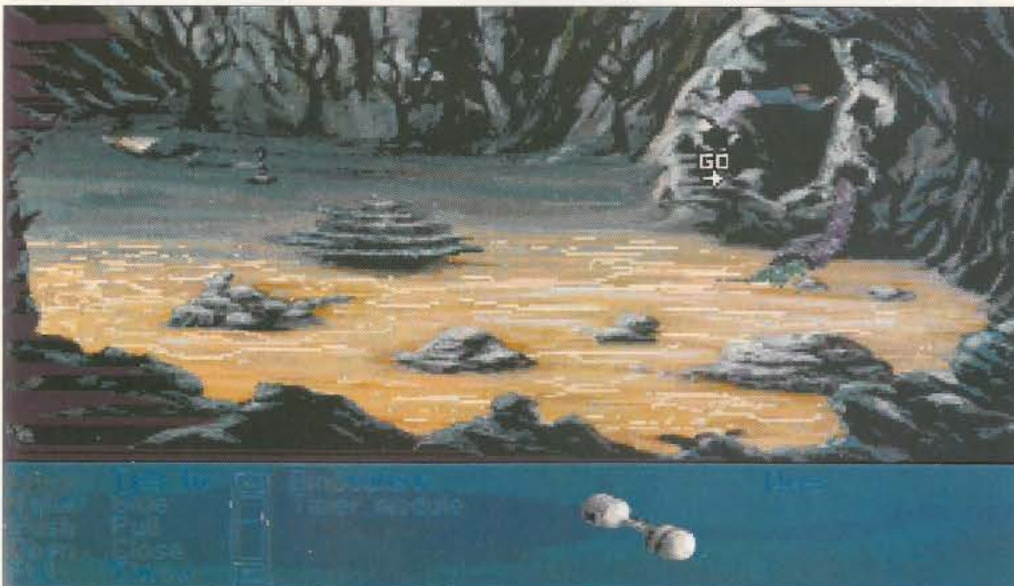
Rex Nebular ska gå bra att spela på en 286:a, men för dem med snabbare maskiner och mer interminne finns en massa extra finesser att tillgå — har man fyra meg kan exempelvis få prylarna i ens inventarium att rotera, samtidigt som kuliga animationer visas i underdelen av skärmen.

Men det som imponerar mest med spelet är inte teknikaliteterna, utan den mycket inspirerade berättelsen, de halsbrytande intrigerna och de för det mesta väldigt väl genomtänkta problemen. "Rex Nebular" har en fantastisk spelkänsla som jag inte stött på sedan "Leather Goddesses of Phobos" och "Space Quest III". Och i likhet med det förra spelet kan man välja två "snuskighetsnivåer" (inte för att "Rex Nebular" innehåller sex i någon större omfattning — men det är ju å andra sidan gjort i USA). Och för att inte nybörjarna ska känna sig bortkomna, finns det tre olika svårighetsgrader på problemen.

Dessutom är den skrivna dokumentationen ovanligt bra. Med spelet kommer en liten novell, utformad som en loggbok, som är något av det roligaste jag läst — helt i klass med "Liftarens guide till galaxen".

Det märks att författarna till "Rex Nebular" haft roligt när de gjorde det här spelet. Det enda jag kan gnälla på — för det måste man ju — är att det känns en aning kort. Men till nästa Rex-äventyr har de förhoppningsvis lärt sig lite mer.

**Göran Fröjdh**



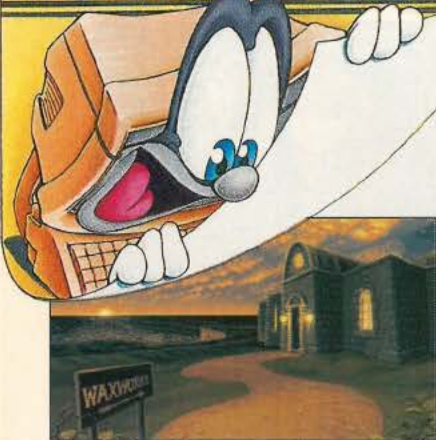

*För att komma helskinnad från sitt rymdskepp, som kraschat under vatten, måste Rex hitta en säker väg upp ur bukten som bevakas av de ilskna kvinnorna. Den här grottan ser ju bra ut. Observera att prylarna som man bär med sig visas med bild i underdelen av skärmen — har man gott om minne i sin burk kan man få dessa att rotera.*



*Influenserna från "Leather Goddesses of Phobos" syns tydligt i "Rex Nebular". För precis som i den gamla Infocom-klassikern är teleportrar ett populärt — och riskabelt — sätt att ta sig runt på planeten.*

**Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender/ Microprose**
**Version i test: PC (286 eller snabbare, hårddisk, VGA-grafik och mus).**
**Stöder ljudkorten Roland MT-32, Adlib, Soundblaster/Pro, Sound Master, Thunderboard + kompatibla kort.**
**Betyg: ★★★★**

**VAD ÄR "TJUVTITTEN"?** *På den här sidan tittar vi närmare på spel som kommer till Amigan inom en snar framtid och som redan har släppts till andra format. Betygsskalan är här lite annorlunda. ☆ = Säkert helkasst på alla format. ☆☆ = Programmerarna kanske skärper sig till Amigaversionen. ☆☆☆= Bra, värt att kika närmare på. ☆☆☆☆ = Mycket bra, beställ redan nu!. ☆☆☆☆☆ = Världsklass, köp en ny dator istället för att vänta!*




*Visst är det en vacker syn, din framlidne farbrors vaxkabinett. Inuti bjuder det dock inte på samma upplevelser. Vid närmare eftertanke kommer du sannolikt inte ut med livet i behåll.*




*Ett av uppdragen man får i "Waxworks" är att rensa upp på en kyrkogård fullproppad med zombier. Då vill det till att man lärt sig svinga sitt svärd — annars slutar man som zombie själv.*

# WAXWORKS



"Waxworks" utspelar sig, precis som namnet antyder, i ett vaxkabinett. Spelarens alter ego har nämligen begåvats med en lika stenrik som excentrisk farbror, Boris. Farbrodern har nyligen dött och lämnat efter sig sitt livsverk — ett helt hus fullt av bisarra vaxdockor.

Men anledningen till att du kommit till detta skräckkabinett är inte att beundra/förfasa dig över utställningsföremålen, utan för att rädda din tvillingbror Alex.

Alex försvann i gruvgångarna under vaxkabinettet där ni lekte som barn, och sedan dess har du och alla andra trott att han var död.

Men det var han inte. Tyvärr.

Alex har nämligen drabbats av en urgammal förbannelse, och det är förstås bara du av alla människor i hela världen som kan leta upp och bota honom.

De första uppdragen du måste klara ut är att lösa de många gåtorna som gömmer sig i vaxkabinettets fyra utställningar. När du "stiger in" i de olika utställningarna, teleporteras du tillbaka till de tidsperioder och platser där händelserna i utställningen utspelar sig.

Du måste utforska en pyramid i faraonernas Egypten och rädda en vacker prinsessa; resa tillbaka till 1880-talets London för att sätta stopp för Jack Uppskäraren (en avlägsen släkting); klättra ner i en djup, mörk gruva och ta kål på en gigantisk, muterad växt som käkar gruvarbetare för glatta livet; och slutligen utforska en gammal kyrkogård på jakt efter en ond trollkarl som omges av en hel hord med stinkande, halvruttna zombier.

Med andra ord: du står inför en närmast säker död.

Skillnaderna jämfört med föregångaren "Elvira 2" är inte stora. "Waxworks" är helt ikonstyrt, liksom föregångaren, och för varje strid spelaren hamnar i — och överlever — stiger erfarenhetspoängen, vilket så småningom leder till att man når högre nivåer — precis som brukligt är i rollspel.

En skillnad från förr är dock att man inte har tillgång till några trollformler i "Waxworks" — i stället har man fått något som kallas "psionisk energi". Denna används för att kalla på farbror Boris, som dyker upp i en kristallkula och bidrar med råd och tips när man kört fast. Som tur är får man bara tips — några lösningar på problemen ges inte.

Handlingen bygger i lika hög grad på problemlösande som på råstyrka, vilket både är "Waxworks" styrka och svaghet.

Styrkan är att man inte är hänvisad till att banka sig fram överallt, utan bjuds på många omväxlande problem.

Svagheten är att det varken blir hackat eller malet. Det stridssystem man är hänvisad till i "Waxworks" är både klumpigt och svårstyrt, och man sablas ofta ner bara för att man inte klickat på rätt ställe på skärmen. Till detta kommer det faktum, att äventyrsdelens problem alltför ofta kräver långsökta lösningar.

Grafiken, slutligen, sägs vara 256-färgers VGA. Det är lögn — bilderna i spelet använder sig av en mycket begränsad palett.

"Waxworks" är i och för sig ett ganska spännande äventyr, men jag kommer inte ifrån att det känns lite ålderdomligt i jämförelse med nyare titlar.

Men för er som gillade "Elvira" — testa gärna det här. Ni vet ju vad ni får.

**Göran Fröjdh**

**Waxworks/Horrorsoft-Accolade**
***Systemkrav:*** **12 MHz AT eller kompatibel, 640K RAM, hårddisk, hd-diskdrive, VGA-grafik, mus.**
***Rek:*** **Ljudkort, DOS 5.0 samt diskcache.**
***Ljudkortsstöd:*** **Roland, Adlib och Soundblaster**
**Betyg: ★★★**



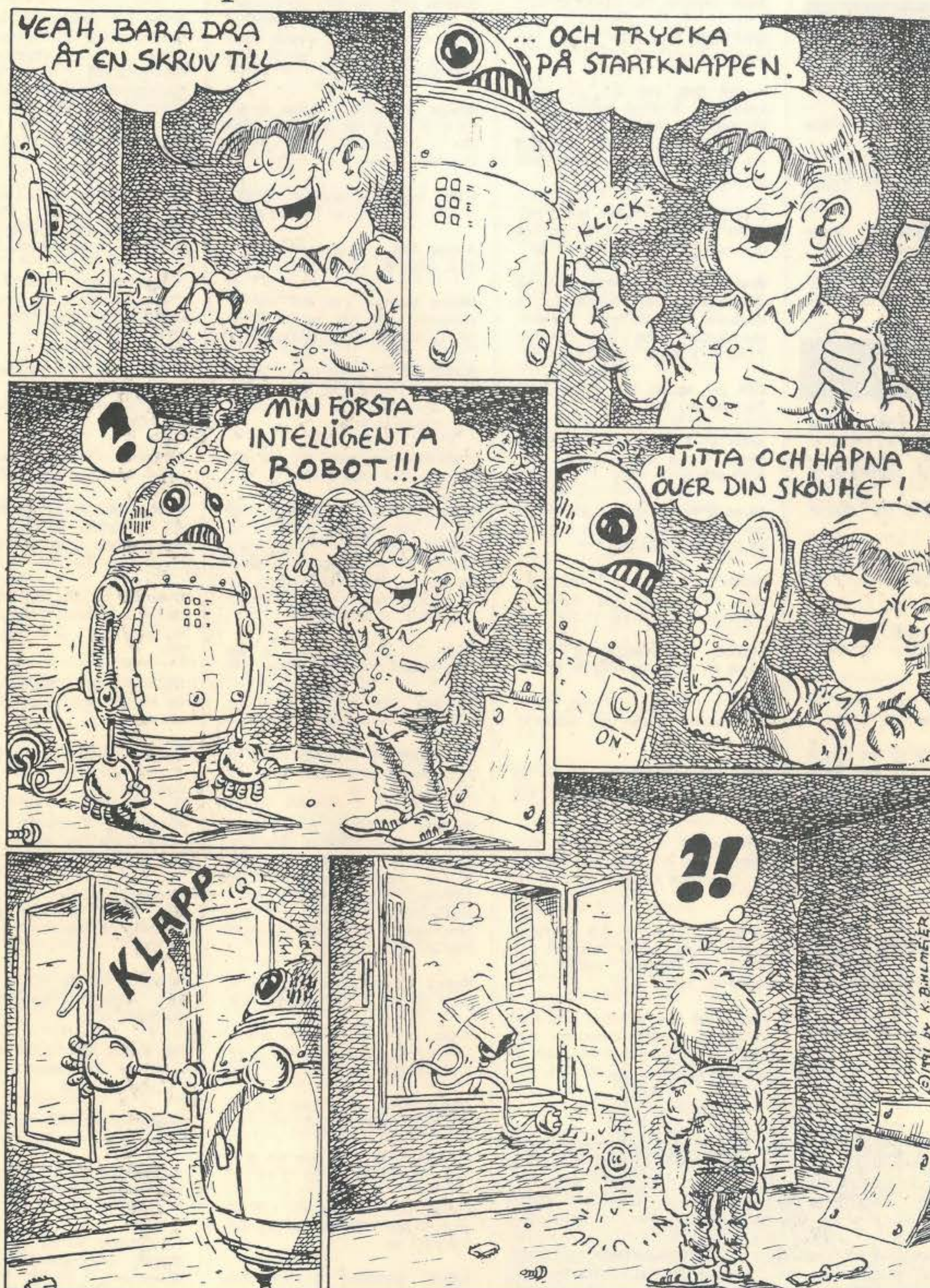




*Urrk... det är din avlägsne släkting Jack uppskäraren som varit framme igen. Ingen vacker syn. Men det värsta är att du och han är i det närmaste identiska...och nu hör du polisens sirener. Bäst att springa iväg innan de hittar dig, annars lär väl du sluta i galge...*

**VAD ÄR "TJUVTITTEN"?** *På den här sidan tittar vi närmare på spel som kommer till Amigan inom en snar framtid och som redan har släppts till andra format. Betygsskalan är här lite annorlunda. ☆ = Säkert helkasst på alla format, ☆☆ = Programmerarna kanske skärper sig till Amigaversionen, ☆☆☆= Bra, värt att kika närmare på. ☆☆☆☆ = Mycket bra, beställ redan nu!, ☆☆☆☆☆ = Världsklass, köp en ny dator istället för att vänta!*

# Herman — special *av Karl Bihlmeier*






## Grattis, ni vann!

SÄNKA SKEPP tävlingen i nr 18/92 är nu avgjord. Första priset gick till **Roberto Poggi**, ÅSTORP. Han belönas med ett Modem. **David Sund**, KALLINGE, **Jeremias Antbacke**, ALVESTA, **Marcus Comstedt**, NORRKÖPING, **Christer Jacobsson**, GRÄNNA, **Magnus Rudenäs**, ESKILSTUNA. Dessa fem får varsitt spel, Oh, no more lemmings.

## KÖPES

**A1000** i gott skick. Tel: 013-26 09 24

**TV sports** basketball till Amiga 500. Tel: 08-99 54 30

**A3000 köpes**. Tomas. Tel: 013-29 85 94

**Färgmonitor**, RGB-ansl, under 1.000 kr. Daniel. Tel: 0142-610 62

**Spectrum 128** & Discovery diskdrive köpes. Fredrik. Tel: 090-12 58 56

## SÄLJES

**Amiga 500**, med x-drive, x-minne. MIDI-interface, 2 joysticks, 4.000 kr, skrivare Star LC-10, 1.500 kr eller 5.000 för rubbet. Tel: 08-704 33 79

**Supra 2400** zi + V42. bis, 1.000 kr. Tel: 013-26 09 24

**Amiga** orig Black Crypt, 150 kr. DTP Pagesetter, 250 kr. Jan. Tel: 0303-599 26

**A500** 3Mb, x-disk, A590 + monitor, 200 disk mm. 7.500 kr. Tel: 0470-845 05

**Vidi Amiga** sfv säljes, 400 kr. Niklas. Tel: 0433-140 89

**Bygg** dina tillbehör till din Amiga, ex: sampler, ljuspenna mm. 69 kr på Pg: 635 28 83-0 "Byggsjälvdiskett DMZ".

**Amiga 3000**, 25 MHz, 6 Mb RAM, 52 Mb disk, 10.000 kr. Tel: 054-11 82 24

**105 Mb** GVP HD + 2 Mb RAM t A500 säljes. Ronny. Tel: 03981700 (Norge)

**Midi Interface**, fabriksnya, 199 kr. Tel: 0304-66 76 82

**Amiga** prg säljes, bl a: Lattice C 5.01, 500 kr. Kick Off 2 + alla datadiskar, 450 kr. Alex. Tel: 046-14 91 39

**A600**, 3.000 kr. Tel: 031-53 90 49

**GVP** A500 HD, GVP A2000. Tel: 031-54 24 55

**Amiga 500**, WB 2.0, 20 megs intern HD, 3 megs minne, bläckstråleskrivare, modem 9600, extradrive, RF-mod, massor medspel och program. 5.000 kr. Tel: 08-642 04 45

**2 st Supra Fax** Modem 14400 bps, 3.500 kr. 9600 bps, 3.000 kr. Helt nya med gar. Tel: 0304-66 76 82

**Amiga 500** v1.3, x-minne, ny x-drive, Datic mus, handböcker, 4 diskboxar, RF-mod, joys, litteratur, stereokabel samt 700 disketter. 7.000 kr. E 19.00. Tel: 035-406 80

**C64**, joy, bandst, TFC II + origspel. Tel: 044-710 44

**A500** WB 1.3, x-drive, x-minne, 600 diskar, 5 joys, tidn mm. Kväll. Tel: 0457-205 38

**Guns N'Roses** konsert på VHS, 2 timmar lång från -92. Sätt in 130 kr på Pg: 644 25 84-6 DJ.

**A500** 1Mb, x-drive, RF-mod, joy, disk, böcker, gar kvar, 4.500 kr. Levon e 17. Tel: 011-12 75 24

**Massor** av spelfusk till Amiga säljes för 50 kr. Pg: 644 89 52-9.

**A500** 2.0, 1 meg, RF-mod, TAC2, 50 diskbox, 10 mån, gar, 2.900 kr. Tel: 019-14 33 24

**Star Wars** på Amiga, 7 st 3D Anims, 5 disk 1Mb, 70 kr. Pg: 634 89 11-6.

**CDTV-spel!** Team Yankee, Prehistorik, 280 kr st. MusicMaker, 265 kr. Lemmings 250 kr. Tel: 0340-471 29

**Amiga 500** 1.3 m 2,5 M RAM, monitor 1084, optisk mus, div prg, 4.000 kr. Fre-sön säkrast. Tel: 0499-140 39

**Samantha Fox**, 2 diskar, fulla med bilder på denna underbara tjej! Endast 40 kr inkl frakt. Sätt in pengarna på Pg: 642 93 30-1.

**Svensk** assemblerkurs till Amigan. 3 disketter med dokumentation, exempel och tillbehör. Endast 60 kr på Pg: 629 18 75-0 Henrik. Tel: 0451-834 29

**Amiga** computing & Amiga format tils kr 30 pr stk inkl coverdisk. Allan Klo, Roedsildrev. 18, 9610 Rypefjord, Norge.

**C128**, mus, joy, origspel, GEOS, böcker, 2.000 kr. Tel: 040-30 47 37

**Amiga 500**, x-drive, x-minne, joy, mus, 3.000 kr. Tel: 040-30 47 37

**Nakna kvinnor**, Hot wet women, showering girls 1Mb, endast 30 kr på Pg: 628 59 14-5 S Isaksson.

**A2000** WB 1.3, 1.5Mb minne, 2x3.5" d drives, Philips mon, PC/xr-kort m 5/4" drive, böcker, 2 joy. 6.900 kr. Tel: 042-22 19 41

**C64**, disk, prg, spel, TFC III mm. 2.300 kr. Tel: 0143-121 08

**Amiga** Hardware reference manual, 125 kr. The Kickstart guide to the Amiga, 125 kr. Programmera 68000, 150 kr. Amiga rom kernel ref manual librairies & devices, 100 kr. Thomas Rovik, 6590 Toemmervåg, Norg Tel: 073 21190

**A500**, TV, xm, xd, 3 joy, 60 disk mm. 5.500 kr. Tel: 0511-178 97

**GS HD**, 52/2 Mb, 17 mån gar, 3.600 kr. Fredrik. Tel: 018-36 01 34

**GVP A500** HD 52/2 Mb, 4.600 kr. Färgskrivare MPS 1224, 2.500 kr. Tel: 08-722 95 15

**Alldeles** för billigt! Amiga 500+, tillbh, x-minne, 2.000 kr. Hårddisk, supra 500XP, 2/40, 800 kr. A-MaxII v 2.51, macdrive etc, 3.000 kr. AtOnce+, 2.000 kr. DigiView, videokamera, 1.800 kr mm mm. Hela paketet för 11.000 kr. Patte. Tel: 08-796 49 59

**Ranko 2.0**, travrankning, 395 kr. Lotto v1.0 145 kr. Tel: 08-36 83 73

**Index** redaktionen själva anv ö DMz 87-92, 175 kr. Pg: 626 21 26-3, R Skoog.

**Amiga** fuskdisk med över 240 fusk för 30 kr på Pg: 629 66 74-2.

**PD-diskar** C64, lista över 105 st för 10 kr. Daniel. Tel: 08-29 79 69

**Amiga 3000**, 52 Mb HD, 1.76 Mb drive, 10 Mb RAM, massor prg. Tel: 0243-835 10

**A2000 tillbehör**, HD-kontrollers 700, 500 kr. 8 Mb x-minne, 3.000 kr. Tel: 0929-113 05

**Amiga PD**, end 10 kr/disk. Välj bland 1200 diskar. Info + lista, 10 kr på Pg: 629 37 46-1. Endast inom Sverige.

**A2000C** m 9 Mb minne, 105 Mb HD, DOS 1.3 & 2.0, modem, sampler, soundenhancer, fyraspelare, adapter, joy, 100 disk, 12.000 kr. Tel: 0929-113 05

**A-tips 2.0**, gadgets, ikoner, färger osv nu enligt 2.0-standard. UNA-nycklar implementerade. Garantikontroll i ren maskinkod. Kupongutskrift, rättning till printer, skärm etc. Endast 125 kr (utlandet + 25 kr) till Pg: 457 81 47-3 eller till B Ahlbäck, box 13003, 200 44 Malmö.

**StarTrek** animation av Tobias Richter, 30 min. 12 disk, 1 Mb, 120 kr. Sätt in 150 kr på Bankgiro 461-67 85 för en grafikupplevelse!

**Amiga** origspel: Rocket Ranger, 150 kr. Journey to the centre of the earth, 300 kr. Maria. Tel: 0322-410 50

**4 spel** i ett: Pink Panther, Clever and smart, Wampires Empire, Western games. Högstbj. Tel: 0322-410 50

**PD-diskar** OTROLIGT, endast 10 kr/disk. Erik. Tel: 0492-440 04

**A500+** 2Mb, stereo monitor, supra HD 52 Mb/1Mb. Allt detta för 7.500 kr samt över 1 års gar kvar! Ring mellan 11-15. Tel: 031-776 65 88

**Quantum** 80 Mb HD, SCSI, 2.5", cache, i oöppnad förp. End 2.390 kr, (bara HD:n). E 18. Tel: 0241-212 35

**CDTV** + 4 spel, 4.500 kr. Ring onsfre mellan 18.00-19.00. Tel: 0157-408 85

**Monitor** Philips 1.500 kr. Intern HD 21 Mb gar kvar. 1.900 kr. Tel: 0480-868 44

**Amiga** orig: Terminator 2, Another worls, Crime City. Jonny. Tel: 0321-605 02

**Generellt** registerprg för 120 kr. Upp till 20 fält per port med sortering på varje fält. Tel: 0500-43 84 53

**A2000C**, 105 Mb HD, 4 ram acckort, multiseriell kort mm. Tel: 0923-500 48

**HD Supra** 52/4, 4.750 kr. DCTV, 4.000 kr. Videokamera 2.000 kr. Tel: 042-13 40 42

**Supramodem** 2400 + programvara, 490 kr. Bra skick. Tel: 019-758 33

**A2000**, 3 Mb RAM, 42 Mb HD, At-kort, monitor A1084. Högstbj. Tel: 0431-182 18

**FM-sändare**, 80-150 MHz, kompakt modell, lång räckvidd. Ritning + komponenter, 90 kr. Endast ett fåtal ex kvar. Tel: 0582-166 09

**Amiga 500** inb. monitor, ar III, 2 ver av Amos, mus, 2 joy, Civilisation, x-drive, massor av origspel + diskettbox. Tel: 054-83 55 06

**Minnesexpansioner** billiga (simmar).Till 1 meg, 190 kr. 2 meg, 690 kr. 4 meg, 1.190 kr. Tel: 0455-414 01

**A500**, x-minne, RF-mod, joy, mus,

## REGLER FÖR DATORBÖRSEN

**Datorbörsen är endast öppen för PRIVATPERSONER som vill sälja, köpa och/eller byta datorer, tillbehör samt originalprogram, och för dem som söker eller har jobb att erbjuda.**

**Det är förbjudet att annonsera om piratkopierade spel och nyttoprogram samt manualer. Likaså är det förbjudet att annonsera med syfte att organisera byte av kopior av program eller av manualer. Insända annonser av denna typ publicerar inte utan överlämnas till representant för organisationen SIMP. Detta kan medföra rättslig prövning och innebär att annonsören riskerar böter eller fängelse upp till två år.**

**Försäljning/byte av program eller spel maximeras till två titlar per annons. Titlar och pris vid försäljning/byte måste alltid uppges i annonsen.**

**Annonstexter som inte följer reglerna publiceras inte och inbetalat belopp återfås ej.**

**Annonspriset är 50 kronor per 55 tecken.**

ca 100 disk, pausknapp, 3.000 kr. **Monitor** Philips CM8833-II, 2.000 kr. Björn. Tel: 040-93 19 52

**A500+**, 2 Mb chip, x-drive, zydec mus, orig prg ca 150 disk, 3 böcker, 1 års gar. 5.500 kr. Tel: 040-93 19 52

**A500** 1Mb, x-drive, RF-mod, joy, disk, böcker, gar kvar, 4.500 kr. Levon e 17. Tel: 011-23 75 74

**Generellt** registerprg i AmigaBaisc säljes för 120 kr. Upp till 20 fält per post med sortering på basic. Tel: 0500-43 84 53

**Memory Master** = x-minne 2 Mb till A2000. Nypris 1.800 kr, nu 1.400 kr! Christian. Tel: 0247-111 55 el 0611-242 87

**A500++**, kick 1.3 o 2.0, 1 Mb chip, x-drive mm. 4.000 kr. GVP series II, HD 105 Mb 4 Mb FAST, 7.000 kr. Paketpris 10.000 kr. Tel: 0680-127 35

**Power Scanner** 100-400 dpi, 64 gråtoner, 1.200 kr. Tel: 010-221 59 09

**PD** for Amiga til salgs. For GRATIS infodisk, skriv till: NPDL, Otto Valstads vei 10B, 1364 Hvalstaf, Norge

**A500**, 9 Mb, Philips monitor, 105 Mb HD, grafikmusik program, origspel, böcker, 2 joy, 7.000 kr. Tel: 08-30 16 85

**Hårddisk**, trumpcard, pro 45 Mb, 2.200 kr. Mårten. Tel: 0470-840 83

**Systematika** v2.0, Amiga, PC (MS DOS). Valbart red tipssystem, mkt flexibelt. Garantiframtagning, rättning. Utskt på skrivare. Bild manual. 200 kr på Pg: 630 83 65-3

**AT-once** classic. Gör din egen Amiga 500 AT-kompatibel. MS-DOS ingår ej. Jonas. Tel: 0123-400 87

**Digiview** 4.0 digitizer + videokamera 1.900 kr. 120 Mb HD med 2 Mb RAM o gar kvar. 4.800 kr. 5 1/4" Amiga Drive, 600 kr. Pelle. Tel: 090-19 09 56 el 046-11 12 95

**C64** + 1541 + bandst + 2 joy + origspel, 2.000 kr. Rickard. Tel: 0411-208 08

**Band** till Spectrum 48k+, 20 kr st. Ca 20-tal band defekt spectrum dator till salu, 500 kr. Tel: 0411-208 08

**A500** m x-drive, x-minne, 200 disk, 3.500 kr. GVP HD 8/52 m 2 Mb RAM, 4.000 kr. Tel: 0485-112 41

**24-bitars** färgbilder. Jag scannar in dina bilder från gråskala till 24-bitars fullfärg på diskett. Toni Lind, Östlingsv. 9, 822 00 Alfta

**A500** 1Mb x-drive, skrivare, 50 disk + box mm. Tel: 018-35 58 04

**Atari 520 ST** o skärm SC 1224, 150 origspel, joy, mus, 3.100 kr. Tel: 08-756 59 07

**Amiga fusk** 1, 35 kr. Amiga fusk 2, 35 kr. Båda, 60 kr på Pg: 629 66 74-2

**A2000** GVP 6830 Fifix 2dr, mon 20+80 Mb HD + div. 10.000 kr. Tel: 08-718 50 17

**Supra 500XP** 20/2Mb 2.400 kr. Supra 500RX 1Mb, 800 kr. DeLuxe Paint 3, 300 kr. Fat Agnus 8372A, 150 kr. Ove e 16.15. Tel: 035-10 39 87

**A500 1.3**, x-minne, 1 joy, 20 disk + origspel, RF-mod, 2.500 kr. Markus. Tel: 042-995 94

**Gör** din egen tidning! Pagesetter II (svensk) + bilder. 700 kr. Torbjörn Olovsson, Sporrev. 13, 940 15 Roknäs

**HD A590**, 20 Mb + 1Mb x-minne, 1/2-full. 2.500 kr. Efter 18.00. Tel: 0911-403 48

**Sierraspel** 11 st, bl a Kings Quest o Police Quest. Gameboy m 4 spel, endast 500 kr. Christian. Tel: 0454-513 16

**A3000/25/105/6**, 1950 mon, garanti kvar, 16.500 kr. Tel: 046-12 12 43

**Amiga 3000/25**, 6 Mb RAM, 105 Mb HD, 1950 mon, 15.000 kr. E 17.00. Tel: 08-648 31 76

**A2000C**, monitor 1084s, 4 meg RAM, digitizer, RGB splitter, x-drive, 24-nålars färgskrivare MPS 1224c, 450 diskar m origspel och prg mm, 12.500 kr. Säljes även i delar. E 17. Tel: 040-47 27 62

**GVP HD** 52 Mb + 2 Mb RAM + Rom 4.4 + 1,5 års gar, 4.400 kr. E 17. Tel: 0920-304 68

**Multisyncmonitor** 1960, 4.000 kr. Markus. Tel: 0155-21 49 12

**C64** tillb; AR6, 2 bandsp, transf, 20 origspel, RF-mod. Tel: 0584-118 82

**A500** sp, A320 m29m:(st 279kr), F29 indg XV (ad) T-hawk lotus II chuck y.sim (st 170kr) Moduler 3D:300 kr och mm. Tel: 031-55 69 03

**A500 1Mb**, Supraram 2 Mb, RF, joy, sampler + en bunt omnipotent mjukvara, gar kvar, 6.000 kr. Niclas. Tel: 018-24 15 53

**A500 1Mb**, x-drive, RF-mod, mus, 2 joy, 2 diskbox, 130 disk, origspel KQ5, EOTB2, MI1 mm, tidn, böcker, 4.500 kr. Markus. Tel: 0155-21 49 12

**A500**, monitor, x-minne, controller + 220 Mb HD, böcker, origspel och andra tillbehör. Endast 6.500 kr. Kim. Tel: 0171-690 29

**Öppna eget!** Beställ häfte m ö 70 adresser t utländska exportörer. Bl a diskettillv. 129 kr + frakt. Tel: 0325-521 90

**A2000C** WB20, 52 Mb HD, 5 Mb RAM, monitor, sampler, modem, 11.000 kr. Tel: 08-550 999 06

**A2000**, WB1.3, mon 1084s, x-drive, joy, disk, 4.800 kr. Hans. Tel: 0340-108 88

**USR 14400**, modem, körklart. 3.500 kr, kan disk. Folke. Tel: 0141-415 87

**Amiga** prg, Mpl-, Stryktips, hembudget, glosträning, sportskytte och registerprg. Tel: 031-47 13 90

**DCTV** säljes 24-bits grafikkort till Amiga, 2.800 kr. Vidi diftizer till Amiga, 500 kr. Tel: 0243-328 20

**Genlock** t A500/1000/2000, 500 kr. Interface Dosa t A500 för koppling C64/128 o skrivare, 150 kr. Mus, 50 kr. Tel: 08-91 07 14

**C128D**, 65 d, TFC3, skriv, 80 col, bra ordb, 1.650 kr. Tel: 08-530 393 24

**A.tips 2.1**, gadgets, ikoner, färger osv, nu enligt 2.0-standard. Beräkning av del/totalvinst. UNA-nycklar implementerade. Garantikontroll i ren maskinkod. Kupongutskrift, rättning till printer, skärm etc. Endast 125 kr. (Utlandet +25 kr) till Pg: 457 81 47-3 eller till B Ahlbäck, Box 13003, 200 44 Malmö

**HD Supra** 500XP, Q52 M Lps, 4 Mb RAM + Quarterback (HD backup) + dir Opus, orig med manualer, 3.800 kr. Jan. Tel: 0303-599 26

**A500** + 2 Mb RAM + A590, 20 Mb, mon 1084 + x-drive + Amas-sampl + digiview 4.0 + digisplit jr mm. 7.500 kr. Tel: 0470-247 87

**Lattice C** 5.10, 1.400 kr. Hyperbook, 400 kr. Magnus. Tel: 018-25 68 99

**Live Invision** "Mini Video Toaster" t A2000 o A3000, 4.000 kr. Ham-E difisplit JR, 750 kr. Tel: 018-55 89 96

**PD** proggs: Körkortsfrågor, Fish 661.662, PDcopy, Turboimpoder, 3trackers + moduler, annan PD. Info Tommy. Tel: 016-42 49 11

**A500**, x-minne, 100 disk, Philip 8833, 2 joy, 2 mus, mod. 6.000 kr. Tel: 08-520 169 83

**Amiga 500** + monitor 1084, 3.800 kr. Panasonic KXP 24 nål, 1.700 kr. Tel: 031-42 13 33

**Programvara** till Amiga. Katalogdiskett kan beställas. 15 kr på Pg: 627 12 50-0 Öllers

**A500**, 20 Mb, 3 Mb chip, 2 fast, x-drive, kickswitch 2.0/1.3, 13 origspel, AMOS, 5.000 kr. Tel: 0156-117 30

**A500** 1.3, 2 Mb RAM, Q52 Mb, SCSI HD, joy, mm. 5.000 kr. Tel: 0155-22 35 57

**Allt** om Amiga m tips o trix på videos från 125 kr, De Luxe paint, animering mm. Tel: 08-751 17 74

**A2000C**, 105 MB HD, 3 Mb RAM, monitor, 2400bps modem, sampler, litt, fläcktystare mm. Högstbjudande. Tel: 0510-609 78

**Amiga 2000C** (1 Mb), 2Mb RAM, Philips 8833s monitor, 105 Mb Quantum, 2 drivar, sicos mus o bra joystick, ljuspistol, 100 disketter mm. Allt för 9.500 kr. Wiktor. Tel: 011-14 05 15

## BYTES

**KQV**, Hook och T2 bytes mot Willy Beamish och PQ1. Tel: 0418-587 13

**ANNONSSTOPP**
**Nr 3-93**
**Utgivningsdag: 11/2**
**Annonsstopp 18/1**

## ANNONS KOSTAR 50 KR

**Datorbörsen är endast öppen för privatpersoner. Pengar, 50 kronor för 55 tecken, och annonstext måste alltid skickas till Pg. 58 07 15 -1, Br. Lindströms Förlag.**

**Märk inbetalningskortet "Datorbörsen". Beställningar per fax eller brev publiceras ej! Vi ansvarar ej för eventuella felaktigheter i annonstexterna.**

POSTGIROT SVERIGE
INBETALNING / GIRERING A
"Datorbörsen"
58 07 15-1
Br. Lindströms Förlag
Ditt namn
Annonstext

**TEXTA TYDLIGT!**

# Nästa nummer kommer 28 januari



## LÄNGTAR DU EFTER ETT ÄVENTYR?

Längtar du efter ett riktigt saftigt äventyr? Ja, då måste du köpa nästa nummer av Datormagazin. Där testas nämligen fyra rykande färska äventyrsspel:

**Indiana Jones and the Fate of Atlantis** — 1992 års bästa äventyrsspel?

**KGB** — producerat av Kryo, grabbarna bakom spelet Dune.

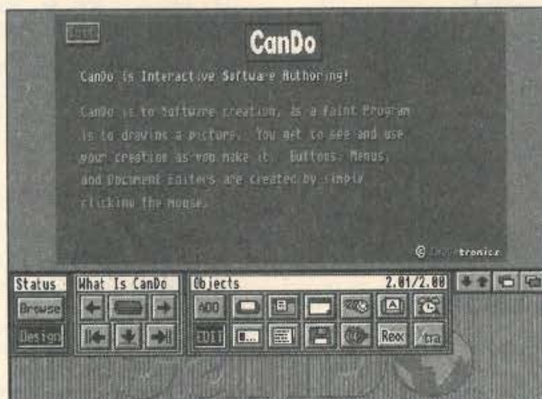
**BAT II** — The Bureau of Astral Troubleshooters är ute på bovjakt igen.

**Alone in the Dark** — Nästa generation av äventyrsspel?

## Programmera med musen

CanDo är ett av de lättaste programmeringsspråken till Amigan. Med det kan man utan större kunskaper åstadkomma ganska avancerade program. Den största delen av programmeringen sköter man faktiskt med musen. I nästa nummer av Datormagazin är det premiär en "workshop" i fyra delar som leder genom de flesta funktioner som CanDo erbjuder.

Så se till att du hänger med redan från början!




*I nästa nummer är det premiär för en CanDo-workshop om fyra delar.*



*Wicked Sensation av gruppen TRSI.*

## Nytt från demovärlden

Wicked Sensation heter TRSIs senaste demo, som släpptes på "World of Commodore" i slutet av november förra året.

I nästa nummer tar vi en närmare titt på demot och alla de nya, läckra effekter det innehåller.

### Dessutom:

- ✔ Insändare
- ✔ Nyheter
- ✔ Back-Chat
- ✔ Spelfusk
- ✔ Hårdvarutester
- ✔ Massor av spel
- ✔ Konsumentspalten
- ✔ AMOS-sidor
- ✔ PD-program
- ✔ Expertpanelen

**och mycket annat!**

## HÄR BESTÄLLER DU DIN PRENUMERATION!

**DATORMAGAZIN kommer ut 22 gånger per år.**

**Helårsprenumeration (22 utgåvor) kostar 380 kronor (du sparar 57:80 kr). 11 nr kostar 195 kronor (du sparar 23:90 kr). Sju nummer kostar 128 kronor. (Du sparar 11:30 kr.)**

**För prenumeration utanför Norden tillkommer kostnad för flygfrakt.**

**Beställ din prenumeration genom att skicka in talongen, eller en avskrift. Du kan också ringa prenumerationsavdelningen Titel Data på telefon: 08 - 652 43 00, vardagar kl 08.30-12.00 och 13.00-16.30.**

### JAG VILL HA:

- ❑ **Helår (22 nr) för 380 kronor (kod 233).**
- ❑ **Halvår (11 nr) för 195 kronor (kod 234).**
- ❑ **Korttid (7 nr) för 128 kronor (kod 235).**

### JAG HAR:

| | | |
|---|---|---|
| ❑ C64 | ❑ Amiga 2000 | ❑ Atari ST |
| ❑ C128 | ❑ Amiga 3000 | ❑ Annan dator |
| ❑ Amiga 500 | ❑ Amiga 4000 | ❑ Hårddisk |
| ❑ Amiga 500+ | ❑ PC | ❑ Skrivare |
| ❑ Amiga 600 | ❑ Nintendo | ❑ Modem |
| ❑ Amiga 1000 | ❑ SEGA | ❑ Extraminne______ |

Frankeras ej. Datormagazin betalar portot.

DATOR magazin

**Svarspost**
**Kundnummer 110257101**
**102 29 STOCKHOLM**

**Namn:**_________________ **Adress:**_________________ **Ålder:**________

**Postnummer:**_____________ **Postadress:**_________________ **Tel:**___________

**Målsmans underskrift om du är under 16 år:** ______________________________

Nr 1/93

Posttidning B
Datormagazin
112 85 Stockholm

YLINIEMI PER-OLOF

MUONIAVAARA
1391606 980 64 MUODOSLOMPOLO